

IN ALLEGATO 2 **DVD** CON IL GIOCO COMPLETO

GIOCHI

PER IL MIO
COMPUTER

GAMES VILLAGE.IT - Giugno - n°194 - Edizione DVD - € 8,90

RECENSITO!

BINARY DOMAIN

La guerra del cyborg si combatte
con il controllo vocale!

RECENSITO!

UEFA EURO 2012

Gli Azzurri scendono in
campo nella simulazione
calcistica di EA!

SPECIALE!

DISHONORED

Svelati i piani dell'assassino steampunk di Bethesda!

DARKSIDERS
TOP GAMES!

IN ITALIANO



INOLTRE...

16 giochi
recensiti
tra cui

The Witcher 2
Assassins of Kings
Enhanced Edition
Legend of Grimrock
The Walking Dead
The Game - A New Day
Confrontation

GIOCHI PER MIO COMPUTER - 194 - MEAS - ANNO XXI - 2 - € 8,90



Spr.a
ITALY

Sei invece in vita, o sarà troppo lungo il discorso? William Shakespeare

FX PREMIUM | COMPLETAMENTE IN ITALIANO | A SOLI 9'95€

■ Gioco di Ruolo



Essere il cattivo è la parte più divertente.



Off Road Drive Premium



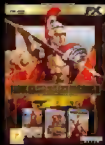
Tropico Collezionista



City Life Premium



Imperivm Civitas Anthology



Patrician IV Edizione Oro



Drakensang Anthology



Sparta Anthology



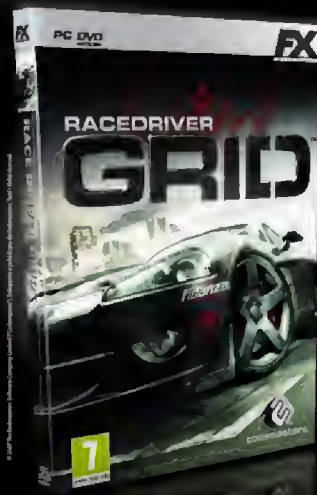
■ Strategia



Spiega la tua strategia sul campo di battaglia.



■ Automobilismo



La simulazione più realistica. Competizioni in tutto il mondo.



Real Warfare Anthology



Call of Juarez Edizione Oro



Sniper Ghost Warrior Edizione Oro



X-Plane 8 Flight simulator



■ Automobilismo



Il Re dei giochi di Rally. Veicoli dalla massima potenza.



facebook

www.facebook.com/giochiFX

twitter

www.twitter.com/giochiFX

YouTube

www.youtube.com/giochiFX

NEL TUO NEGOZIO DI VIDEOGIOCHI PREFERITO

9'95€

FX
GAMESACTIVE.COM

Dishonored

30 Riuscirà Arkane Studios a superare il favoritissimo BioShock Infinite di Irrational Games, il prossimo inverno?

90 GIOCO COMPLETO DARKSIDERS

Questo mese, GMC vi propone uno splendido gioco d'azione con una trama particolare: vestite i panni di Guerra, uno dei Quattro Cavalieri dell'Apocalisse, in un'avventura davvero epica! IL DVD DEMO TORNERÀ IL PROSSIMO MESE

QUESTO MESE GMC PARLA DI

All Zombies Must Die!	36
Assassin's Creed II	22
Binary Domain	54
Borderlands 2	24
Botanica	82
Call of Duty: Black Ops II	18
Confrontation	66
Dark Souls: Prepare to Die Edition	26
Darksiders	90
DCS: Black Shark	70
Deep Black Reloaded	72
Dishonored	30
Game of Thrones	34
Legend of Grimrock	62
Lost Planet 3	12
Master of Alchemy - L'ascesa dei Meccanologi	68
Mortal Kombat Arcade Kollection	78
Naval War: Arctic Circle	64
Off Dice and Man	20
PES 2013	21
R.A.W. - Realm of Ancient War	20
Resort	16
Resident Evil 6	14
Shoot Many Robots	76
Sword & Sorcery: Sword & Sorcery EP	81
Survivor	29
Tell Me About Your Racing Legends	78
The Walking Dead: The Game - A New Day	74
The Witcher 2 Enhanced Edition	60
UEFA Euro 2012	18
Victoria II: A House Divided	83

Resident Evil 6 - pag. 14

Lost Planet 3 - pag. 12

SCOOP

12 LOST PLANET 3
Abbiamo intervistato Kenji Oguro e Andrew Szymanski, director ed executive producer di Lost Planet 3, per quello che si annuncia come il prequel più atteso del 2012.

14 RESIDENT EVIL 6
Una tipologia inedita di zombie vi attende nel nuovo episodio della serie survival horror di Capcom. Preparatevi a creature capaci di correre, saltare e perfino usare le armi!

16 RESET
In Finlandia si lavora su un originale rompicapo che giocherà con il concetto di spazio-tempo.

ANTEPRIME

22 ASSASSIN'S CREED III
Ezio Auditore non c'è più, ma Ubisoft non sembra preoccuparsene.

24 BORDERLANDS 2
La redazione di GMC è volata a Londra per controllare da vicino lo sviluppo dell'atteso sparatutto di Gearbox.

26 DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION
Preparatevi a morire "letteralmente" un milione di volte, nel capolavoro di From Software.

28 TEST DRIVE FERRARI RACING LEGENDS
Arriva come un bolide rosso il gioco di guida dedicato alle vetture prodotte dalla casa di Maranello.

SPECIALI

30 DISHONORED
Gli sviluppatori di Arkane Studios, dopo un lungo silenzio, ci hanno mostrato il loro atteso blockbuster.

34 L'EVOLUZIONE DELLA SOPRAVVIVENZA
Un viaggio alle radici del fenomeno survival horror.

RUBRICHE

5 EDITORIALE
Massimiliano Rovati presenta il nuovo numero di GMC.

6 LA POSTA IN GIOCO
Nemesis dialoga con i nostri lettori.

18 GMCNEWS
Le novità sul mondo dei videogiochi.

24 NEXT LEVEL
Mod e Total Conversion per aumentare la longevità dei vostri titoli preferiti.

90 GUIDA AL GIOCO COMPLETO DARKSIDERS
Non perdetevi la guida per aiutare Guerra nella sua

apocalittica lotta contro il Distruttore.

94 GMC BLOG
Il Blog della vostra rivista preferita!

95 TITOLI DI CODA
Danilo Gabrielli ci parla dell'evoluzione del metro di giudizio videoludico.

96 NEL PROSSIMO NUMERO
Il prossimo numero, con tutte le sue sorprese.

HARDWARE

43 INTEL CORE I7-3770K

43 APPLE IL NUOVO iPad

43 AVM FRITZDOX WLAN 3270

43 NVIDIA GEFORCE 680

45 GCMOBILE
Giochi per cellulari in grado di accontentare tutti i gusti.

46 SISTEMA GIUSTO
Assemblate il PC dei vostri sogni, con tre budget diversi.

46 SCHERMO BLU
Quexx affronta e risolve in modo efficiente i vostri problemi di hardware.



Le prove di questo mese

76 All Zombies Must Die!	L'ascesa dei Meccanologi	74 The Walking Dead: The Game - A New Day
54 Binary Domain	79 Mortal Kombat Arcade Kollection	60 The Witcher 2
82 Botanica	68 Naval War: Arctic Circle	Assassins of Kings: Enhanced Edition
66 Confrontation	78 Shoot Many Robots	58 UEFA Euro 2012
70 DCS: Black Shark	81 Superbrothers: Sword & Sworcery EP	83 Victoria II: A House Divided
72 Deep Black: Reloaded		
62 Legend of Grimrock		
80 Master of Alchemy -		

Più che una rivista, uno stile di vita!



IL mondo Nintendo ti aspetta in edicola!

Se hai perso un numero vai su: www.spreadstore.it



GIOCHI COMPUTER

TOP GAMES!

Acquistando una copia di Giochi per il Mio Computer TOP GAMES, oltre alla rivista di videogiochi per PC più venduta in Italia, sempre aggiornata e pronta a informarvi su tutte le novità del vostro hobby preferito, avrete anche un capolavoro tutto da gustare e a un prezzo eccezionale. I titoli più famosi, originali e rappresentativi di ogni genere videoludico vi accompagneranno, di mese in mese, dandovi modo di appagare la vostra sete di divertimento e di ampliare i vostri orizzonti, certi di giocare sempre il meglio. In questo numero, GMC TOP GAMES vi permette di vestire l'armatura di Guerra, uno dei Quattro Cavalieri dell'Apocalisse, e di gettarvi in un emozionante vortice di combattimenti ed esplorazione. Aggiratevi sulla Terra sconvolta dal Giudizio Universale, affrontate i temibili nemici al servizio del Distruttore e placate la vostra sete di vendetta con Darksiders, uno dei giochi d'azione più coinvolgenti degli ultimi anni!

Una sorte simile è toccata a *Genes of War* e al suo sistema di coperture, diventato un elemento quasi onnipotente negli sparatutto in terza persona. Sono solo due esempi e chi ci segue da tempo non farà fatica a trovarne altri.

Da una parte è naturale che pietre miliari di tale calibro influenzino lo sviluppo dei propri generi d'appartenenza, e di conseguenza quella dell'intero settore. È meno apprezzabile, invece, la tendenza ad appiattirsi su questi canoni, ripetendoli all'infinito. Certo, il momento è difficile, gli investimenti che orbitano attorno alla creazione di un gioco sono onerosi anche per i colossi che ci immaginiamo provvisti di risorse economiche infinite (ma che poi tagliano il personale in questa o quella sede), e gli studi di mercato spingono a investire solo su produzioni in grado di garantire almeno una trilogia. Meglio, quindi, puntare sul classico "squadro che vince non si cambia"? Combinare gli stessi ingredienti del cocktail sperando che la sfortuna non faccia pensare troppo al mal di testa che seguirà? Delegare creatività e innovazione allo sviluppo indipendente, così da crearsi a costo zero un bacino da cui attingere, per poi abbattere il tutto con costosi motori grafici e presentazioni pubblicitarie faraoniche?



Per seguirvi sul nostro blog, aprirete il lettore di QR code del vostro smartphone e inquadrare questo codice con la fotocamera (istruzioni a pagina 11).

GMCEditoriale

Rischiato tutto



A scuola ci insegnano che ispirarsi a un solo autore è plagio, citarne molti è cultura. Una tesi altrettanto valida sostiene che siano i capolavori, nella letteratura, nel cinema, e nei videogiochi aggiungiamo noi, a creare i propri predecessori. Entrambe le teorie non giustificano l'assenza di originalità, in poche parole, comunque la si veda è necessario puntare sulla qualità delle idee, e la sensazione è che, in troppi casi, si cerchi di evitare o di far pagare ad altri questo rischio, non solo nei videogiochi.

Dishonored, cui abbiamo dedicato la copertina, ci ha ricordato da vicino *BioShock*, ma anche *Deus Ex: Human Revolution*, *Half Life 2* e *Batman Arkham City*, come troverete spiegato nello speciale a pagina 30. Il motivo per cui abbiamo scelto di seguirne lo sviluppo è che, tra all'infinito, armi e mezzi, abbiamo colto nel lavoro di Arkane Studios una scintilla di originalità, il desiderio di concedere al giocatore qualcosa di diverso dall'ennesimo ricattamento della solita partitura. "Qualcosa" che ci ha spinto ad avere fiducia nella capacità degli sviluppatori di presentarsi all'appello con un FPS superiore alla somma delle sue parti. Crediamo che sia ancora possibile, che le idee e gli accordi da scoprire e suonare siano molti e che sul monitor debbano andare in scena opere, serie e buffe, capaci di sollevare dal misere quotidiano. Prova ne sia il gioco completo allegato a questo numero: *Darksiders*. Per riassumere in poche parole, potremmo dire che "Guerra e Rovina cavalcano in cerca di vendetta alla fine dei tempi". Con un soggetto così, i tragediografi greci sarebbero andati a nozze.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

QUESTO MESE CON L'EDIZIONE DVD DI GMC IL GIOCO COMPLETO DARKSIDERS



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco**, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI). Oppure, inviate una e-mail a: nemesis@sprea.it

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desidero inviare alla e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Sicuramente, per comodità, con i relativi indirizzi.

La Posta in Gioco (per scrivere alla bella Nemesis) nemesis@sprea.it

Botta & Risposta (per ottenere da Skult trucchetti a galateo sui giochi) bottai.risposta@sprea.it

Solvere il Mio (per spiegare a Quxend i vostri problemi hardware) quxend@sprea.it

IL BLOG DI GMC

Per saperne di più sul nuovo Blog di GMC, correte a pagina 94 e all'indirizzo www.gmc.it/blog

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

AGGIORNAMENTO

Cari lettori, eccoci al nostro consueto appuntamento con la rassegna in diretta dal **Forum di GamesVillage.it**. Il primo Thread su cui puntiamo i riflettori è "Problema Dark Messiah e Steam" aperto nel canale "Mondo Computer" dal nostro amico mike-ib@thehouse. Buon giorno, ho pensato di riproporre un vecchio classico, *Dark Messiah - Mithril and Magic*, solo che, installandolo tramite DVD (ho la versione allegata a GMC!) il gioco crasha all'avvio. Al che penso dannare, è un gioco Steamworks! E allora lo scarico tramite Steam, solo che... idem, crash all'avvio! In più con un processo (*mm.exe*) che non riesco a terminare. Qualcuno mi sa aiutare? Una dritta arriva da lonewolfl31. Anche a me crasha, durante i caricamenti, e ho letto che è un problema relativamente comune. Non è una questione di file corrotti o altro, ma di problemi con i driver e le schede più recenti (a me crasha con una NVIDIA 7800 GT addirittura, mentre con la vecchia 6400 GT dell'epoca allora benissimo). L'unica cosa che non ho provato è giocare senza fare alcun aggiornamento.

La POSTA in gioco



"Donerei volentieri i miei soldi per comandare plotoni di linfociti!"

da Il gioco che vorrei Angelo Castaldo

di più tipi, magari con un sistema carta-sasso-forbice per il bilanciamento, in varie parti del corpo. Si potrebbe avere una mappa tattica come quella dei vari *Total War*, oppure la

facoltà di richiedere interventi "aerei", che sarebbero, alla fine, le intenzioni di medicinale da parte dei dottori. Non mi pare che ci siano tanti giochi (forse nessuno) ambientati nel nostro corpo. Sarebbe davvero grande. Sano, però, anche un appassionato di giochi di ruolo: mi piacerebbe rivedere quel background steampunk (come *Arcanum*) in cui si potevano avere armi tecnologiche o arti magiche in un universo fantasy. Oppure un *GdR* con ambientazione scolastica, un po' come in *Buffy*, ma più "di ruolo", nella quale quidiamo uno studente che si deve barcamenare fra studio e vita sociale, scegliendo quali materie studiare più approfonditamente. E allora ci sarà il nerd abile in tutte le materie, ma con poca vita sociale o il campione

LETTERA DEL MESE GIOCHI COMPUTER

Quando un gioco diventa epico?

Ciao Nemesis, la mia domanda è: quando un gioco diventa epico? Come la si è diventato per ciascun giocatore?

Ti chiederai da dove nasce tale quesito. Ebbene, è sorto qualche giorno fa, quando, alle due di notte (consapevole che alle cinque del mattino mi sarei dovuto alzare per andare a lavoro), ho completato il bellissimo *To the Moon*. In questa mail citerò molto della recensione del buon Vincenzo Beretta e proverò ad ampliare le considerazioni con la mia personale esperienza. Condivido pienamente le valutazioni complessive che Beretta ha dato al gioco, e il 9 finale gli rende pienamente giustizia. Se analizziamo il gioco con occhio critico, scopriamo che in realtà la grafica è "old", pulita, ma vecchia ai vertici. Per assurdo, basterebbe cambiare i pixel dell'eseguito con l'estensione .gba, e il gioco potrebbe essere distribuito per Game Boy Advance. Il movimento dei personaggi è legnoso e a volte frustrante, i semplici enigmi sono monotoni ed effettivamente la sequenza d'azione risulta inutile e sterile (pur spezzando un po' la pesantezza degli eventi vissuti). Eppure, questo gioco per me è diventato epico. Come mai? Faccio una premessa: innanzitutto, pur non comprendendo pienamente i dialoghi (in inglese, il mio tallone d'Achille), sono riuscito a capire la trama, la storia del gioco. La recensione, giustamente, metteva in risalto quanto i temi, i dialoghi, i colori e la musica siano fondamentali. Ed è realmente così! I dialoghi, in particolare, sono sempre versatili e spaziosi, e lasciano che la profondità del carattere dei personaggi emerga con naturalezza. Poi, ci sono le musiche e l'uso dei colori perfetti per la situazione che si vive in quel momento. La melodia "For River" è qualcosa di magico per tutto quel che rappresenta nel gioco. È fin qui nulla di nuovo o trascendente. Allora, come ha fatto a diventare così? Ebbene, ha presente il fanalino di

Pascal, sensibile quando vengono toccati dei tasti a lui cari? U subentrano l'empatia e la riflessione. In quel momento, vivi la storia di quel personaggio, ne condividi le gioie (il matrimonio e la corsa sui cavalli...), le speranze (il primo approccio con River), l'attesa al cinema... I dolori che ne hanno condizionato l'esistenza (la malattia e la morte della donna di tutta una vita), fino ad arrivare a due particolari più importanti di tutta la storia: il fratello gemello e la luna il giorno di festa. Nell'arco della vicenda, vengono tirati in ballo molti sentimenti differenti e tramite questo viene data la risposta ai quesiti che ci eravamo nel momento precedente. Quando, a un certo punto, gli chiedono: "Come mai vuoi andare sulla luna?", la risposta di John è stupenda: "Non lo so". Realmente non sa il motivo, ha rimosso quel doloroso ricordo, oppure quel desiderio è mosso solo in lui, la risposta nel tempo. Solo dopo aver "forzato" l'ultimo ricordo, tutto diventa chiaro. Il sì capisce quanto soffriva e ha sofferto John, capisce finalmente quanto ogni cosa fatta, ogni decisione presa, ogni sacrificio e il suo sogno non servano ad appagare il suo ego, ma a mantenere le due promesse fatte alle due persone più importanti della sua vita. Ed è qui che si sbrucia ognuno di noi. Beretta scrive: "È possibile negare a un uomo il suo ultimo desiderio perché noi sappiamo - ma lui no - che se lo esaudiamo la sua morte sarà ineluttabilmente più amara?". Io, invece, vedo il permesso di realizzare il suo sogno come un bellissimo modo per ripagare John di tutte le sofferenze e i sacrifici fatti. Sapere perché lui desiderava quella cosa mi ha spinto ad andare oltre, a regalarci quei "fini" momenti, in cui però ha trovato la gioia e il sollievo, e secondo me, quella regalità è stata la morte più bella e felice, dove, per un po' di tempo, ha vissuto una realtà parallela in cui il suo cuore era pienamente appagato. Questa consapevolezza mi ha colpito al punto da farmi emozionare e commuovere. Chi ha un fratello cui vuole bene, chi sa cosa significhi fare sacrifici, chi ha esperienza per con una famiglia malata: questo persone sapranno apprezzare maggiormente la storia di John e le sue sfumature. Una



To the Moon è un'avventura breve ma intensa, che vi tocherà il cuore.

predicazione va fatta: il gioco è consigliato solo a chi è emotivamente stabile e sereno, perché le tematiche sono veramente pesanti da digerire e consiglio di giocare di notte (è proprio vero: non ci sono molti modi migliori di trascorrere quattro ore della propria vita). Per me, quando il fanalino viene colpito nell'antico (per la storia, la grafica o la musica...), allora il gioco (o il film, il libro, il quadro o la musica...) diventa per noi singolarmente epico. Cosa ne pensate?

Nel caso di *To the Moon*, va detto che è abbastanza semplice lasciare catturare dalla forza del racconto e della trama, studiata appositamente per suscitare delle emozioni di un certo tipo. Con ciò non intendo sminuire il valore del gioco, anzi, ma pensare che, a volte, quella che tu chiami "scorciatoia" si può ritrovare dove meno te l'aspetti, in opere che sembrano solo aspramente scorciatoie e leggere da nascondere un'anima più profonda. Non so bene cosa possa far scattare in noi la capacità di empatia e coinvolgimento. In certi casi si tratta di sentimenti ed emozioni comuni a un po' tutti gli esseri umani (amore, affetto), in altri sono argomenti specifici a farci emozionare singolarmente. Per esempio, prendiamo *Dear Esther*: è molto semplice individuare i punti di forza dell'avventura e condividere con il protagonista parte delle sue sensazioni, ma solo le persone che si sono in qualche modo rispecchiate in quella specifica storia d'amore vivranno il viaggio sull'isola come un'esperienza unica, impareggiabile... epica.

dal Forum di GAMESVILLAGE.IT

L'IMBARAZZO DELLA SCELTA

Arriva dalla batteria di *Star Wars* l'innocente Thread a caccia di suggerimenti videogiochi. In "Sta cercando dei titoli genere RTS" il nostro amico dice: Sta cercando del titolo RTS, non so di preciso di quale stile e ambientazione, quindi andate un po' alla carlona, non nel senso di tralasciare qualche titolo, anzi. Grazie in anticipo. Le mie preferenze sono per i giochi dove c'è tanto caos, tanta distruzione e tanta gente. È apprezzato di più gli RTS in cui c'è anche un minimo di costruzione. Rispondo proponendo: *Nuclear Dawn*, un titolo FPS/RTS multiplayer dove puoi scegliere di essere il comandante e costruire le basi e le risorse per far vincere la tua squadra, mentre secondo il titolo dovrebbero andare bene: *The Lord of the Rings: The Two Towers* (la saga di Steven Spielberg) e *Gears of War*. Infine, per chi non vuole *Star Wars*, il quale propone anche: *StarCraft*, *Company of Heroes*.

IN BREVE

Salve Nemesis, sono un vostro lettore, ormai da anni (dal 2001) e vorrei un'informazione: facendovi le pulizie ho ritrovato un vecchio gioco, *Demonslayer*. Mi pare di averlo visto su Internet ho visto che sono stato, già da un po', di tempo, anche da qualche anno, a trovarlo. *Demonslayer* 2 (che già ho) e *Demonslayer* 3 (che già ho) e *Demonslayer* 4 (che già ho) e *Demonslayer* 5 (che già ho) e *Demonslayer* 6 (che già ho) e *Demonslayer* 7 (che già ho) e *Demonslayer* 8 (che già ho) e *Demonslayer* 9 (che già ho) e *Demonslayer* 10 (che già ho) e *Demonslayer* 11 (che già ho) e *Demonslayer* 12 (che già ho) e *Demonslayer* 13 (che già ho) e *Demonslayer* 14 (che già ho) e *Demonslayer* 15 (che già ho) e *Demonslayer* 16 (che già ho) e *Demonslayer* 17 (che già ho) e *Demonslayer* 18 (che già ho) e *Demonslayer* 19 (che già ho) e *Demonslayer* 20 (che già ho) e *Demonslayer* 21 (che già ho) e *Demonslayer* 22 (che già ho) e *Demonslayer* 23 (che già ho) e *Demonslayer* 24 (che già ho) e *Demonslayer* 25 (che già ho) e *Demonslayer* 26 (che già ho) e *Demonslayer* 27 (che già ho) e *Demonslayer* 28 (che già ho) e *Demonslayer* 29 (che già ho) e *Demonslayer* 30 (che già ho) e *Demonslayer* 31 (che già ho) e *Demonslayer* 32 (che già ho) e *Demonslayer* 33 (che già ho) e *Demonslayer* 34 (che già ho) e *Demonslayer* 35 (che già ho) e *Demonslayer* 36 (che già ho) e *Demonslayer* 37 (che già ho) e *Demonslayer* 38 (che già ho) e *Demonslayer* 39 (che già ho) e *Demonslayer* 40 (che già ho) e *Demonslayer* 41 (che già ho) e *Demonslayer* 42 (che già ho) e *Demonslayer* 43 (che già ho) e *Demonslayer* 44 (che già ho) e *Demonslayer* 45 (che già ho) e *Demonslayer* 46 (che già ho) e *Demonslayer* 47 (che già ho) e *Demonslayer* 48 (che già ho) e *Demonslayer* 49 (che già ho) e *Demonslayer* 50 (che già ho) e *Demonslayer* 51 (che già ho) e *Demonslayer* 52 (che già ho) e *Demonslayer* 53 (che già ho) e *Demonslayer* 54 (che già ho) e *Demonslayer* 55 (che già ho) e *Demonslayer* 56 (che già ho) e *Demonslayer* 57 (che già ho) e *Demonslayer* 58 (che già ho) e *Demonslayer* 59 (che già ho) e *Demonslayer* 60 (che già ho) e *Demonslayer* 61 (che già ho) e *Demonslayer* 62 (che già ho) e *Demonslayer* 63 (che già ho) e *Demonslayer* 64 (che già ho) e *Demonslayer* 65 (che già ho) e *Demonslayer* 66 (che già ho) e *Demonslayer* 67 (che già ho) e *Demonslayer* 68 (che già ho) e *Demonslayer* 69 (che già ho) e *Demonslayer* 70 (che già ho) e *Demonslayer* 71 (che già ho) e *Demonslayer* 72 (che già ho) e *Demonslayer* 73 (che già ho) e *Demonslayer* 74 (che già ho) e *Demonslayer* 75 (che già ho) e *Demonslayer* 76 (che già ho) e *Demonslayer* 77 (che già ho) e *Demonslayer* 78 (che già ho) e *Demonslayer* 79 (che già ho) e *Demonslayer* 80 (che già ho) e *Demonslayer* 81 (che già ho) e *Demonslayer* 82 (che già ho) e *Demonslayer* 83 (che già ho) e *Demonslayer* 84 (che già ho) e *Demonslayer* 85 (che già ho) e *Demonslayer* 86 (che già ho) e *Demonslayer* 87 (che già ho) e *Demonslayer* 88 (che già ho) e *Demonslayer* 89 (che già ho) e *Demonslayer* 90 (che già ho) e *Demonslayer* 91 (che già ho) e *Demonslayer* 92 (che già ho) e *Demonslayer* 93 (che già ho) e *Demonslayer* 94 (che già ho) e *Demonslayer* 95 (che già ho) e *Demonslayer* 96 (che già ho) e *Demonslayer* 97 (che già ho) e *Demonslayer* 98 (che già ho) e *Demonslayer* 99 (che già ho) e *Demonslayer* 100 (che già ho) e *Demonslayer* 101 (che già ho) e *Demonslayer* 102 (che già ho) e *Demonslayer* 103 (che già ho) e *Demonslayer* 104 (che già ho) e *Demonslayer* 105 (che già ho) e *Demonslayer* 106 (che già ho) e *Demonslayer* 107 (che già ho) e *Demonslayer* 108 (che già ho) e *Demonslayer* 109 (che già ho) e *Demonslayer* 110 (che già ho) e *Demonslayer* 111 (che già ho) e *Demonslayer* 112 (che già ho) e *Demonslayer* 113 (che già ho) e *Demonslayer* 114 (che già ho) e *Demonslayer* 115 (che già ho) e *Demonslayer* 116 (che già ho) e *Demonslayer* 117 (che già ho) e *Demonslayer* 118 (che già ho) e *Demonslayer* 119 (che già ho) e *Demonslayer* 120 (che già ho) e *Demonslayer* 121 (che già ho) e *Demonslayer* 122 (che già ho) e *Demonslayer* 123 (che già ho) e *Demonslayer* 124 (che già ho) e *Demonslayer* 125 (che già ho) e *Demonslayer* 126 (che già ho) e *Demonslayer* 127 (che già ho) e *Demonslayer* 128 (che già ho) e *Demonslayer* 129 (che già ho) e *Demonslayer* 130 (che già ho) e *Demonslayer* 131 (che già ho) e *Demonslayer* 132 (che già ho) e *Demonslayer* 133 (che già ho) e *Demonslayer* 134 (che già ho) e *Demonslayer* 135 (che già ho) e *Demonslayer* 136 (che già ho) e *Demonslayer* 137 (che già ho) e *Demonslayer* 138 (che già ho) e *Demonslayer* 139 (che già ho) e *Demonslayer* 140 (che già ho) e *Demonslayer* 141 (che già ho) e *Demonslayer* 142 (che già ho) e *Demonslayer* 143 (che già ho) e *Demonslayer* 144 (che già ho) e *Demonslayer* 145 (che già ho) e *Demonslayer* 146 (che già ho) e *Demonslayer* 147 (che già ho) e *Demonslayer* 148 (che già ho) e *Demonslayer* 149 (che già ho) e *Demonslayer* 150 (che già ho) e *Demonslayer* 151 (che già ho) e *Demonslayer* 152 (che già ho) e *Demonslayer* 153 (che già ho) e *Demonslayer* 154 (che già ho) e *Demonslayer* 155 (che già ho) e *Demonslayer* 156 (che già ho) e *Demonslayer* 157 (che già ho) e *Demonslayer* 158 (che già ho) e *Demonslayer* 159 (che già ho) e *Demonslayer* 160 (che già ho) e *Demonslayer* 161 (che già ho) e *Demonslayer* 162 (che già ho) e *Demonslayer* 163 (che già ho) e *Demonslayer* 164 (che già ho) e *Demonslayer* 165 (che già ho) e *Demonslayer* 166 (che già ho) e *Demonslayer* 167 (che già ho) e *Demonslayer* 168 (che già ho) e *Demonslayer* 169 (che già ho) e *Demonslayer* 170 (che già ho) e *Demonslayer* 171 (che già ho) e *Demonslayer* 172 (che già ho) e *Demonslayer* 173 (che già ho) e *Demonslayer* 174 (che già ho) e *Demonslayer* 175 (che già ho) e *Demonslayer* 176 (che già ho) e *Demonslayer* 177 (che già ho) e *Demonslayer* 178 (che già ho) e *Demonslayer* 179 (che già ho) e *Demonslayer* 180 (che già ho) e *Demonslayer* 181 (che già ho) e *Demonslayer* 182 (che già ho) e *Demonslayer* 183 (che già ho) e *Demonslayer* 184 (che già ho) e *Demonslayer* 185 (che già ho) e *Demonslayer* 186 (che già ho) e *Demonslayer* 187 (che già ho) e *Demonslayer* 188 (che già ho) e *Demonslayer* 189 (che già ho) e *Demonslayer* 190 (che già ho) e *Demonslayer* 191 (che già ho) e *Demonslayer* 192 (che già ho) e *Demonslayer* 193 (che già ho) e *Demonslayer* 194 (che già ho) e *Demonslayer* 195 (che già ho) e *Demonslayer* 196 (che già ho) e *Demonslayer* 197 (che già ho) e *Demonslayer* 198 (che già ho) e *Demonslayer* 199 (che già ho) e *Demonslayer* 200 (che già ho) e *Demonslayer* 201 (che già ho) e *Demonslayer* 202 (che già ho) e *Demonslayer* 203 (che già ho) e *Demonslayer* 204 (che già ho) e *Demonslayer* 205 (che già ho) e *Demonslayer* 206 (che già ho) e *Demonslayer* 207 (che già ho) e *Demonslayer* 208 (che già ho) e *Demonslayer* 209 (che già ho) e *Demonslayer* 210 (che già ho) e *Demonslayer* 211 (che già ho) e *Demonslayer* 212 (che già ho) e *Demonslayer* 213 (che già ho) e *Demonslayer* 214 (che già ho) e *Demonslayer* 215 (che già ho) e *Demonslayer* 216 (che già ho) e *Demonslayer* 217 (che già ho) e *Demonslayer* 218 (che già ho) e *Demonslayer* 219 (che già ho) e *Demonslayer* 220 (che già ho) e *Demonslayer* 221 (che già ho) e *Demonslayer* 222 (che già ho) e *Demonslayer* 223 (che già ho) e *Demonslayer* 224 (che già ho) e *Demonslayer* 225 (che già ho) e *Demonslayer* 226 (che già ho) e *Demonslayer* 227 (che già ho) e *Demonslayer* 228 (che già ho) e *Demonslayer* 229 (che già ho) e *Demonslayer* 230 (che già ho) e *Demonslayer* 231 (che già ho) e *Demonslayer* 232 (che già ho) e *Demonslayer* 233 (che già ho) e *Demonslayer* 234 (che già ho) e *Demonslayer* 235 (che già ho) e *Demonslayer* 236 (che già ho) e *Demonslayer* 237 (che già ho) e *Demonslayer* 238 (che già ho) e *Demonslayer* 239 (che già ho) e *Demonslayer* 240 (che già ho) e *Demonslayer* 241 (che già ho) e *Demonslayer* 242 (che già ho) e *Demonslayer* 243 (che già ho) e *Demonslayer* 244 (che già ho) e *Demonslayer* 245 (che già ho) e *Demonslayer* 246 (che già ho) e *Demonslayer* 247 (che già ho) e *Demonslayer* 248 (che già ho) e *Demonslayer* 249 (che già ho) e *Demonslayer* 250 (che già ho) e *Demonslayer* 251 (che già ho) e *Demonslayer* 252 (che già ho) e *Demonslayer* 253 (che già ho) e *Demonslayer* 254 (che già ho) e *Demonslayer* 255 (che già ho) e *Demonslayer* 256 (che già ho) e *Demonslayer* 257 (che già ho) e *Demonslayer* 258 (che già ho) e *Demonslayer* 259 (che già ho) e *Demonslayer* 260 (che già ho) e *Demonslayer* 261 (che già ho) e *Demonslayer* 262 (che già ho) e *Demonslayer* 263 (che già ho) e *Demonslayer* 264 (che già ho) e *Demonslayer* 265 (che già ho) e *Demonslayer* 266 (che già ho) e *Demonslayer* 267 (che già ho) e *Demonslayer* 268 (che già ho) e *Demonslayer* 269 (che già ho) e *Demonslayer* 270 (che già ho) e *Demonslayer* 271 (che già ho) e *Demonslayer* 272 (che già ho) e *Demonslayer* 273 (che già ho) e *Demonslayer* 274 (che già ho) e *Demonslayer* 275 (che già ho) e *Demonslayer* 276 (che già ho) e *Demonslayer* 277 (che già ho) e *Demonslayer* 278 (che già ho) e *Demonslayer* 279 (che già ho) e *Demonslayer* 280 (che già ho) e *Demonslayer* 281 (che già ho) e *Demonslayer* 282 (che già ho) e *Demonslayer* 283 (che già ho) e *Demonslayer* 284 (che già ho) e *Demonslayer* 285 (che già ho) e *Demonslayer* 286 (che già ho) e *Demonslayer* 287 (che già ho) e *Demonslayer* 288 (che già ho) e *Demonslayer* 289 (che già ho) e *Demonslayer* 290 (che già ho) e *Demonslayer* 291 (che già ho) e *Demonslayer* 292 (che già ho) e *Demonslayer* 293 (che già ho) e *Demonslayer* 294 (che già ho) e *Demonslayer* 295 (che già ho) e *Demonslayer* 296 (che già ho) e *Demonslayer* 297 (che già ho) e *Demonslayer* 298 (che già ho) e *Demonslayer* 299 (che già ho) e *Demonslayer* 300 (che già ho) e *Demonslayer* 301 (che già ho) e *Demonslayer* 302 (che già ho) e *Demonslayer* 303 (che già ho) e *Demonslayer* 304 (che già ho) e *Demonslayer* 305 (che già ho) e *Demonslayer* 306 (che già ho) e *Demonslayer* 307 (che già ho) e *Demonslayer* 308 (che già ho) e *Demonslayer* 309 (che già ho) e *Demonslayer* 310 (che già ho) e *Demonslayer* 311 (che già ho) e *Demonslayer* 312 (che già ho) e *Demonslayer* 313 (che già ho) e *Demonslayer* 314 (che già ho) e *Demonslayer* 315 (che già ho) e *Demonslayer* 316 (che già ho) e *Demonslayer* 317 (che già ho) e *Demonslayer* 318 (che già ho) e *Demonslayer* 319 (che già ho) e *Demonslayer* 320 (che già ho) e *Demonslayer* 321 (che già ho) e *Demonslayer* 322 (che già ho) e *Demonslayer* 323 (che già ho) e *Demonslayer* 324 (che già ho) e *Demonslayer* 325 (che già ho) e *Demonslayer* 326 (che già ho) e *Demonslayer* 327 (che già ho) e *Demonslayer* 328 (che già ho) e *Demonslayer* 329 (che già ho) e *Demonslayer* 330 (che già ho) e *Demonslayer* 331 (che già ho) e *Demonslayer* 332 (che già ho) e *Demonslayer* 333 (che già ho) e *Demonslayer* 334 (che già ho) e *Demonslayer* 335 (che già ho) e *Demonslayer* 336 (che già ho) e *Demonslayer* 337 (che già ho) e *Demonslayer* 338 (che già ho) e *Demonslayer* 339 (che già ho) e *Demonslayer* 340 (che già ho) e *Demonslayer* 341 (che già ho) e *Demonslayer* 342 (che già ho) e *Demonslayer* 343 (che già ho) e *Demonslayer* 344 (che già ho) e *Demonslayer* 345 (che già ho) e *Demonslayer* 346 (che già ho) e *Demonslayer* 347 (che già ho) e *Demonslayer* 348 (che già ho) e *Demonslayer* 349 (che già ho) e *Demonslayer* 350 (che già ho) e *Demonslayer* 351 (che già ho) e *Demonslayer* 352 (che già ho) e *Demonslayer* 353 (che già ho) e *Demonslayer* 354 (che già ho) e *Demonslayer* 355 (che già ho) e *Demonslayer* 356 (che già ho) e *Demonslayer* 357 (che già ho) e *Demonslayer* 358 (che già ho) e *Demonslayer* 359 (che già ho) e *Demonslayer* 360 (che già ho) e *Demonslayer* 361 (che già ho) e *Demonslayer* 362 (che già ho) e *Demonslayer* 363 (che già ho) e *Demonslayer* 364 (che già ho) e *Demonslayer* 365 (che già ho) e *Demonslayer* 366 (che già ho) e *Demonslayer* 367 (che già ho) e *Demonslayer* 368 (che già ho) e *Demonslayer* 369 (che già ho) e *Demonslayer* 370 (che già ho) e *Demonslayer* 371 (che già ho) e *Demonslayer* 372 (che già ho) e *Demonslayer* 373 (che già ho) e *Demonslayer* 374 (che già ho) e *Demonslayer* 375 (che già ho) e *Demonslayer* 376 (che già ho) e *Demonslayer* 377 (che già ho) e *Demonslayer* 378 (che già ho) e *Demonslayer* 379 (che già ho) e *Demonslayer* 380 (che già ho) e *Demonslayer* 381 (che già ho) e *Demonslayer* 382 (che già ho) e *Demonslayer* 383 (che già ho) e *Demonslayer* 384 (che già ho) e *Demonslayer* 385 (che già ho) e *Demonslayer* 386 (che già ho) e *Demonslayer* 387 (che già ho) e *Demonslayer* 388 (che già ho) e *Demonslayer* 389 (che già ho) e *Demonslayer* 390 (che già ho) e *Demonslayer* 391 (che già ho) e *Demonslayer* 392 (che già ho) e *Demonslayer* 393 (che già ho) e *Demonslayer* 394 (che già ho) e *Demonslayer* 395 (che già ho) e *Demonslayer* 396 (che già ho) e *Demonslayer* 397 (che già ho) e *Demonslayer* 398 (che già ho) e *Demonslayer* 399 (che già ho) e *Demonslayer* 400 (che già ho) e *Demonslayer* 401 (che già ho) e *Demonslayer* 402 (che già ho) e *Demonslayer* 403 (che già ho) e *Demonslayer* 404 (che già ho) e *Demonslayer* 405 (che già ho) e *Demonslayer* 406 (che già ho) e *Demonslayer* 407 (che già ho) e *Demonslayer* 408 (che già ho) e *Demonslayer* 409 (che già ho) e *Demonslayer* 410 (che già ho) e *Demonslayer* 411 (che già ho) e *Demonslayer* 412 (che già ho) e *Demonslayer* 413 (che già ho) e *Demonslayer* 414 (che già ho) e *Demonslayer* 415 (che già ho) e *Demonslayer* 416 (che già ho) e *Demonslayer* 417 (che già ho) e *Demonslayer* 418 (che già ho) e *Demonslayer* 419 (che già ho) e *Demonslayer* 420 (che già ho) e *Demonslayer* 421 (che già ho) e *Demonslayer* 422 (che già ho) e *Demonslayer* 423 (che già ho) e *Demonslayer* 424 (che già ho) e *Demonslayer* 425 (che già ho) e *Demonslayer* 426 (che già ho) e *Demonslayer* 427 (che già ho) e *Demonslayer* 428 (che già ho) e *Demonslayer* 429 (che già ho) e *Demonslayer* 430 (che già ho) e *Demonslayer* 431 (che già ho) e *Demonslayer* 432 (che già ho) e *Demonslayer* 433 (che già ho) e *Demonslayer* 434 (che già ho) e *Demonslayer* 435 (che già ho) e *Demonslayer* 436 (che già ho) e *Demonslayer* 437 (che già ho) e *Demonslayer* 438 (che già ho) e *Demonslayer* 439 (che già ho) e *Demonslayer* 440 (che già ho) e *Demonslayer* 441 (che già ho) e *Demonslayer* 442 (che già ho) e *Demonslayer* 443 (che già ho) e *Demonslayer* 444 (che già ho) e *Demonslayer* 445 (che già ho) e *Demonslayer* 446 (che già ho) e *Demonslayer* 447 (che già ho) e *Demonslayer* 448 (che già ho) e *Demonslayer* 449 (che già ho) e *Demonslayer* 450 (che già ho) e *Demonslayer* 451 (che già ho) e *Demonslayer* 452 (che già ho) e *Demonslayer* 453 (che già ho)

da Quando un gioco diventa serio? - "Shine"

UN GIOCO DA SALVARE
Carissima Nemesis,
la mia richiesta non è di quelle
che tipicamente vengono
rivolte alla vostra fantastica
rivista, e se non è la sezione
giusta, spero potrai girarla a chi
di dovere. Nonostante possieda

Particolarmente, per adesso il gioco è ancora presente nel sito del Medio Oriente che, a differenza degli altri con titoli Qplay nel resto del mondo, l'estate scorsa non è stato rinnovato e, di fatto, è l'unico a contenere *Marble Masters*. Probabilmente, però, verrà presto aggiornato, con tutti i problemi del caso. Ora mi chiedo: è possibile sapere con certezza se rimetteranno il gioco? E sarebbe possibile scaricare tale titolo e farlo girare autonomamente in un blog, in modo che tutti gli utenti continuino a giocarci lì, nella certezza che non venga tolto? Se sì, mi piacerebbe sapere come fare passo-passo. Ve ne sarei immensamente grato e

Mio caro Francesco, non ho alcuna informazione specifica riguardo il destino di Marble Mstery e del sito che lo ospitava), ma di una cosa sono abbastanza sicura: non è possibile, legalmente parlando, prendere un gioco da un sito e ospitarlo arbitrariamente da un'altra parte. Insomma, il problema non è tanto il "come si fa?" quanto il "si può fare" e temo che la risposta sia un secco "no". Semmai, prego tutti i nostri lettori di farci sapere se conoscono qualche gioco simile e di segnalarci l'eventuale sito.

che presentate ogni mese, perché ognuno a suo modo mi colpisce. Su questo si basa la mia domanda: come fate a scegliere quale gioco alle gare alla vostra rivista? Vi basate su una specie di classifica? Lo so, forse è una domanda stupida, ma comunque ci terrei a saperlo. Grazie per avermi ascoltato, continuate sempre così

Credo di aver già risposto a una domanda del genere ma poiché l'unico domanda stupido è quello che non viene fatta, eccomi qual Non parlare di una vera e propria classifica... o meglio, diciamo che nel nostro piccolo cerchiamo sempre di accaparrarci la possibilità di allegare alla rivista giochi apprezzati e ricercati. Quindi, se vogliamo

dal Forum di
GAMESVILLAGE.it

ECOLOGICAMENTE PARLANDO

Passiamo ora alla sezione "Hardware - Discussioni generali" del Canale "Mondo Computer", e, in ottica ecologica, citiamo il Thread "Sminuire laptop" a cura di panzone:

Dopo cinque anni di utilizzo, la batteria del mio primo laptop è definitivamente morta. La domanda è semplice, in Italia come si smaltiscono correttamente le batterie dei portatili? In giro non ho mai trovato nulla, se non per le pile normali, mentre su Internet le informazioni sono poco precise, quindi faccio prima a chiedere a voi. E la bene. Tuzizza direbbe: "isola normale".

Ma se non si può smaltire in una "isola normale", come anche secondo Giordano125? Dovrebbe trattarsi di un rifiuto tossico/pericoloso/nocivo. Contatta l'azienda municipalizzata di igiene urbana della tua città: ti diranno cosa fare. Non buttarla come se fosse un rifiuto normale in nessun cassonetto. Se vicino hai un'isola ecologica, controlla se puoi smaltirla lì.

IN BREVE

► travolto niente. Grazie da un vostro (ormai vecchio) lettore. **Marcio**

Ninote lingua italiana per
Quelante, mi dispiace di
che no so, purtroppo,
ma è normale
qualche un'altra che
potrebbe tradurre il gioco
della nostra lingua.

► a tutti,
prometto che vi seguio da
un'infinità di tempo,
volevo chiedervi un aiuto
o consiglio. Sono venuto
in possesso di *Wing*
Commander III: Heart of the
Tiger (era il mio sogno).
È possibile trovare, qualora
esistesse, la traduzione in
italiano del suddetto gioco
vi eleggerei anticipatamente
per la vostra disponibilità e
competenza. Grazie. **Antonio**

dal Forum di
GAMESVILLAGE

SOLID-STATE DRIVE

destinamo nella sezione "Hardware" e prendiamo in considerazione il **Threat "Degrado degli SSD"**, aperto da [darksl0w1921a](#). Salvo, se per ricevere un nuovo PC dopo sei anni passati su questo da cui vi scrivo, e sarà il mio primo computer a ospitare un SSD sul quale vorrò installare Windows 7. Il problema è che ho appena appreso che gli SSD si degradano nel tempo. Il mio SO sarà Windows 7 a 64 bit. Cosa posso fare per ridurre il degrado? Installare SO sull'SSD e spostare in qualche modo (che dovete dirmi) la memoria virtuale sul disco rigido? **floor** dice che: Per la memoria virtuale, puoi prendere più RAM. Per la

[illegible]

Addelettoria DALL'esperto
Basta, non posso continuare che il mio servizio allegati sia in grado di soddisfare la tua richiesta, ma se nel frattempo si vuoi continuare nella tua ricerca, ecco qui i dati che ti servono: **Powermax 2 è il giusto allegato al motore 115 di Gase, dotato aprile**

dal Forum di
GAMESVILLAGE.IT

PROBLEMI DI POSTURA

Un nostro **MISIAKE** ha approfittato del **Canale "Mondo Computer"** per aprire il **Thread "Mi stanco subito"**. Non so voi, ma non penso a giocare più di mezz'ora. Mi stanco subito. Stavo pensando che potrebbe dipendere dalla seggiola e da una normalissima sedia da ufficio. Ma poi ho capito che no, perché la sedia da ufficio non amo più videogiocare? Secondo noi la sedia potrebbe avere delle colpe, ma... neanche giustamente che: ti stanchi a livello fisico o mentale? O entrambi? Per la sedia dipendente, lo ne ho una scausa di legno ma gioco tranquillamente per più di mezz'ora. Se non ami più videogiocare, autohannabi dal loro. Drastico! Invece, ha un'idea diversa. Non stia giocando al tuo gioco. Perché? Perché Effect? Perché? Perché? Perché? Perché mi piace molto e mi ha intrigato; diversa cosa, per esempio, mi sta capitando con *Diable II*. Sarà anche per colpa della grafica vecchia. E poi c'è *Kronos 21*. Ma ti stanchi con tutti i giochi o solo con certi? Per esempio, io con gli FPS più lenti, tipo *Serious Sam*, non riesco a giocare più di mezz'ora, mentre su altri più rilassati riesco a giocare più di mezz'ora. E se la cosa dipende da quanto ti prende il gioco, c'è gente che ha trascorso intere giornate giocando a *Skyrim*.

TOP 0 NON TOPP

Ciao Nemesi,
sono un ragazzo di 15 anni
che vi segue da un bel po'.
Questa è la prima lettera che
scrivo, quindi sono abbastan-
za emozionato. Devo ammettere
che, all'inizio, compravo la
vostra rivista giusto per i giochi
che allegavate, ma da qualche
anno ho imparato ad aprirla,
non fermandomi al solo gioco
ma spulciando ben bene gli
articoli e leggendo ogni singo-
la riga di ogni singola rubrica.
Nonostante questo, rimango
sempre colpito dai titoli.

Francesca

SCOOP

prima occhiata

LOST PLANET 3

Direttamente dal Captivate 2012, ecco le prime informazioni sul terzo capitolo della serie *Lost Planet*!

SVILUPPATORE Spark Unlimited **GENERE** Sparatutto in terza persona
CASA Capcom **INTERNET** www.capcom-europe.com

QUATTRO CHIACCHIERE CON LA PRODUZIONE

Abbiamo intervistato Kenji Oguro e Andrew Szymanski, director ed executive producer di *Lost Planet 3*, chiedendo alcune informazioni sul titolo in pieno sviluppo.

Lost Planet 3 sarà strettamente legato alle missioni?

AS: Con *Lost Planet 3* abbiamo voluto concentrare la campagna single player sulla storia del protagonista Jim, quindi va da sé che l'esplorazione del mondo di gioco sarà subordinata alle missioni che vi saranno affidate. Le tempistiche saranno eventi casuali o scriptati?

AS: In effetti, le tempeste saranno di entrambe i tipi. Quelle scriptate serviranno per evidenziare certi passaggi narrativi, mentre altre saranno parte di un sistema dinamico che modificherà il percorso del giocatore, la visibilità e anche i mostri che minacciano il protagonista.

Potete anticipare qualcosa sulle caratteristiche specifiche della versione PC?

AS: Il nostro obiettivo è di riuscire a pubblicare contemporaneamente le versioni console e PC, quindi al momento non prevediamo di includere caratteristiche specifiche in questa versione.

LOST PLANET 3 VI FARÀ RABBRIVIRE DALL'EMOZIONE PERCHÉ:

- Non sarà più un titolo pesantemente sbilanciato sul multiplayer-co-op.
- Tormenteremo neve e ghiaccio, con tanto di super tempeste dinamiche.
- Captivate qualcosa di più del misterioso hadronium del pianeta E.D.N. III.
- Afferzare e brivellare gli Akrid giganti con un robotone non ha prezzo.

AL Captivate di quest'anno, tentativi nella cornice di un lussuoso albergo romano, Capcom ha annunciato un titolo che ben pochi si aspettavano. *Lost Planet 3*.

Quando abbiamo saputo che lo sviluppatore principale del gioco sarebbe stato Spark Unlimited, lo stesso di *Legendary* e *Turning Point: Fall of Liberty*, abbiamo cominciato a temere il peggio. Fortunatamente, lo studio californiano sarà guidato in quest'avventura da due veterani dell'industria videoludica, ossia Kenji Oguro, co-creatore della serie *Lost Planet* insieme a Keiji Inafune, e Andrew Szymanski, produttore esecutivo di Capcom proveniente da Tecmo, dove ha lavorato anche come "assistente" di Tetsuya Nomura.

Con queste premesse, abbiamo seguito attentamente il trailer di debutto e la presentazione ufficiale di *Lost Planet 3*, durante la quale Oguro e Szymanski hanno snocciolato i primi dettagli, partendo dalla trama.

Mettendo da parte il discorso cambiamento di scena di *Lost Planet 2*, il nuovo capitolo sarà di fatto un prequel del capitolo e porrà l'accento sull'esperienza single player assoluta, rispetto al co-op forzato del

"IL NUOVO CAPITOLO SARÀ UN PREQUEL DEL CAPOSTIPITE"

predecessore. Il protagonista del gioco è Jim, un "working class hero" a detta di Oguro, un minatore arrivato sul pianeta E.D.N. III per guadagnare qualche soldo da spendere a moglie e figlia, rimaste sulla Terra. Nella campagna single player, il giocatore dovrà affrontare una serie di missioni che lo porteranno a esplorare gli ambienti ostili e inospitali di questo mondo glaciale.

Negli spazi aperti, E.D.N. III sarà caratterizzato da un sistema climatico variabile che genererà, in modo semi-casuale, delle violente tempeste di ghiaccio. Queste bloccheranno il funzionamento dell'Utility Rig, il mezzo da costruzione con il quale ci muoveremo negli scenari, costringendoci a scendere per rimuovere il ghiaccio dalle giunture. Oltre che sulla semplice sopravvivenza nell'ecosistema ostile di E.D.N. III, *Lost Planet 3* ci condurrà anche su una componente esplorativa, che porterà Jim a scoprire le misteriose tracce lasciate da una "imprevista" precedente colonizzazione del pianeta.

Dopo aver visto il gioco in movimento e intervistato il duo Oguro-Szymanski, ci sciammo abbastanza fiduciosi nei confronti *Lost Planet 3*, che dovrebbe arrivare sui nostri monitor nei primi mesi del 2013.

E.D.N. III torna a essere il pianeta ghiacciato e inospitale che ci aveva sorpreso nel primo capitolo.

In situazioni come questa, il player avrà un quick time event con cui salvarsi la pelle.

La guerra e la rivolta dell'Utility Rig renderanno gli scenari con gli Akrid giganti più divertenti.

Gli Akrid, verranno sorpresi da violente tempeste che ghiaccheranno il nostro Rig: bisognerà scendere a liberarli.

SCOOP

DATA DI USCITA
2013

PROFESSIONI SVILUPPATORI

Nome: Spark Unlimited

Provenienza: Stati Uniti

Nati nel: 2002

Storia: I precedenti titoli di Spark Unlimited non sono annoverabili nel meglio degli anni videoludici del secolo, cominciando con lo spin-off console del primo *Call of Duty*, *First Hour* e finendo con i due

adattamenti per Unreal Engine 3, *Legendary* e *Turning Point: Fall of Liberty*, il perché

Capcom abbia scelto questo studio per *Lost Planet 3*, la

detta di Oguro e Szymanski, ha

ricercato nella compattezza del gruppo di sviluppo e nella

competenza tecnologica acquisita negli

anni. Siamo

fiduciosi che, sotto la coppia guida dei due creativi e del

team di sviluppo, Spark saprà realizzare in maniera al

mondo le

missioni cascate.

La campagna sarà per:

Turning Point: Fall of Liberty (2008) e *Legendary* (2008).

ATTENDERE PREGO!

Lost Planet 3 è uno sviluppo in corso negli uffici di Capcom a Kyoto (2013).

www.gamesvillage.it

GIUGNO 2012 **GMC 13**

SCOOP

prima occhiata

RESIDENT EVIL 6

Il terrore corre sul filo di Resident Evil 6!

SVILUPPATORE Capcom GORE Survival horror
BASA Capcom INTERNET www.residentevil.com/it

COME RIVOLUZIONARE UNA SERIE PARTENDO DAI CONTROLLI

La necessità di ruotare il personaggio per farlo muovere, la mancanza di uno "spostamento" laterale e l'impossibilità di correre e sparare contemporaneamente hanno rappresentato un segno distintivo della serie Resident Evil negli anni, ma anche una limitazione al divertimento e una vera difficoltà aggiuntiva. Con il sesto capitolo, finalmente, sembra che Capcom abbia deciso spalancare le finestre a un vento di rinnovamento sui controlli della saga. Resident Evil 6 conterà sui controlli di movimento tipici degli sparatutto in terza persona moderni, con l'aggiunta di più attacchi in corpo a corpo e mosse quali la scivolata e il tuffo a terra. Queste ultime saranno molto utili contro i nemici che attaccheranno dall'alto o per colpire da angolazioni insolite. Non pensate che tali controlli vi faciliteranno la vita, comunque, perché i mostri che incontrerete per strada vi daranno molto filo da torcere!

RESIDENT EVIL 6 VI FARÀ DELARE IL SANGUE NELLE VENE PERCHÉ:

- Capcom ha implementato un sistema di controllo al passo con i tempi.
- La nuova interfaccia è efficiente e non avrà l'inventario in stile Tetris.
- Troverete sei protagonisti storici, tre storie diverse e una minaccia comune.
- Nuovi zombi e i J'avo faranno di tutto per farvi saltare sulla sedia dalla paura.

IL trio Eijihiro Sasaki (director), Hirofumi Kobayashi (executive producer) e Yoshinori Kikuchi (producer) ci ha svelato molti dettagli importanti su Resident Evil 6, nuovo capitolo della storica serie di survival horror firmata Capcom.

La notizia più importante è la presenza di ben tre storie, corrispondenti ad altrettanti protagonisti principali, ossia Leon S. Kennedy, Chris Redfield e un certo Jake Muller, che altri non è se non il figlio segreto di Albert Wesker (l'antagonista principale della serie). Ogni storia avrà uno stile di gioco leggermente diverso e partirà da zone differenti, per poi unirsi in un'alta finale ambientata in Cina. Finora abbiamo visto, come esempi di questa impostazione, un accento maggiore sulla componente "survival" nella storia di Leon e una maggiore quantità di piombo su schermo nella missione di Chris Redfield, ma non sappiamo ancora nulla su come si muoverà Wesker Jr.

Continuando il successo del quinto capitolo, anche Resident Evil 6 avrà una modalità multiplayer cooperativa, con possibilità di drop-in/drop-out, che affiancherà ai tre protagonisti altrettanti "compagnari". Tra questi ultimi segnaliamo la presenza di Sherry Birkin, figlia del famoso scienziato responsabile

"OGNI STORIA AVRÀ UNO STILE LEGGERMENTE DIVERSO E PARTIRÀ DA ZONE DIFFERENTI"

dell'epidemia di Raccoon City e portatrice "sana" del G-Virus. A proposito di patogeni letali, il sesto capitolo della serie Resident Evil introduce il C-virus, che ha creato una nuova serie di creature da incubo. Oltre a una floresta infesta di zombi, capace di correre, saltare e usare le armi che imbroccano prima di trappolare, il pericolo più grande è rappresentato dal J'avo, creature in grado di rigenerare rapidamente qualsiasi ferita e di mutare le parti più danneggiate in nuove armi d'offesa.

Un simile portone di nemici sarebbe stato un vero incubo da affrontare con i vecchi controlli, ma fortunatamente Capcom ha ascoltato le richieste della community ed è intervenuto anche su questo aspetto. Come se non bastasse, lo sviluppatore ha rinnovato l'interfaccia di gioco, che si presenta ora molto chiara e funzionale, e il sistema di gestione dell'inventario, abbandonando la classica "scacchiera/Tetris" che tanti grattacapi ha creato in passato.

Ultima novità è rappresentata dall'annuncio della data di pubblicazione di Resident Evil 6, anticipata al prossimo 2 ottobre su PlayStation 3 e Xbox 360, e "successivamente" su PC.

Sherry Birkin e Wesker Jr.: quando le volte dei padri rendono sui figli.

Leon e Helena saranno gli unici sopravvissuti di un party presidenziale rivelato da un attacco terroristico.

L'interfaccia di gioco sarà molto più chiara ed eleganza nel rappresentare le informazioni essenziali sulle schermate.

I nuovi zombi saranno molto più intelligenti: sapranno correre, saltare e persino usare le armi.

SCOOP

DATA DI USCITA
INVERNO

PROFESSIONE
SVILUPPATORE

■ Nome: Capcom
■ Provenienza: Giappone
■ Nati nel: 1983
■ Storia: A parte Quake, Resident Evil è stata sempre sviluppata internamente da Capcom che, nel 1996, ha introdotto l'azione nel genere horror, all'epoca tempo nel canone fissato da Alone in the Dark. In questi quattro anni, si sono avvicinati sequeli e spin-off di Resident Evil che hanno introdotto caratteristiche più o meno fortunate nella serie, ma ha ritrovato come i capitoli numerati più recenti si siano distinti per l'innovazione portata al genere survival horror.
■ Il monarca: per tutto la serie Resident Evil (1996-2012).

ATTENDERE PREGO!

Resident Evil 6 è la più nuova frontiera del survival horror e debutterà su PC, PlayStation 3 e Xbox 360.

SCOOP

prima occhiata

RESET

Lasciamoci trasportare in un puzzle game che gioca con il tempo!

Sviluppatori: Theory Interactive **Genere:** Puzzle game in prima persona
Casa: Theory Interactive **Internet:** <http://reset-game.net>

LA PRASSI DELLA BELLEZZA

Le immagini in queste pagine sono il risultato ottenuto grazie a Praxi, il motore grafico che Theory Interactive sta realizzando in totale autonomia, e che sembra molto promettente: gli occhi belli di budget e le specifiche competenze degli sviluppatori faranno sì che Reset sia un'esclusiva per PC. È troppo presto per parlare di requisiti minimi, ma l'attuale versione Alpha del gioco gira su Pentium 15 e schede grafiche di fascia media.

RESET FARÀ VENIR VOGLIA DI SPREMERSI LE MENINGI PERCHÉ:

- Giocare con lo spazio-tempo e sempre divertente.
- Punta molto sul mistero che avvolge ambientazione e trama.
- Tecnicamente appare superbio.
- Un videogiochi sviluppato da due persone è sempre più una rarità.

www.gamevillage.it

PIOGGIA. Un grosso robot adagiato sul fianco di un'automobile, come in attesa di qualcosa, il tempo scorre veloce attorno a questo binomio inanimato e metallico.

Erba e piante crescono e, lentamente, ricoprono l'asfalto della strada, mentre una pila di pupine si deposita sulle lanterne del robot. Poi, all'improvviso, il quadro strumentale al suo interno si accende. La procedura di ricostruzione della materia cerebrale del suo occupante ha termine. Inizia la fase di defibrillazione. 3... 2... 1. La mano del robot si muove impercettibilmente. Il trailer di Reset, il titolo con cui si prepara a debuttare Theory Interactive, ci ha colpiti così tanto da stuzzicare la nostra curiosità e spingerci a volente sapere di più. La trama è ambientata in un futuro prossimo, non troppo lontano, ci spiega Alpo Oksanen, il game designer di questa minuscola software house composta da due persone. Reset sarà un puzzle game in prima persona, caratterizzato da un approccio assai differente da Portal e i suoi simili enigmi, dotato di un'instabilità affascinante: componente "cooperativa", il gioco ruota attorno

"IL GIOCO RUOTA ATTORNO AL CONCETTO DI VIAGGIO NEL TEMPO"

al concetto di viaggio nel tempo, nel quale il protagonista compie un'azione, si sposta avanti o indietro nel tempo per poterne eseguire un'altra in contemporanea, prestando particolare attenzione a come comunicano tra loro le diverse "versioni" di se stesso.

Ripensando al trailer, viene da chiedersi se non siamo stati proprio noi, viaggiando nel futuro, a riattivare il robot in cui ci troviamo prigionieri, privi di conoscenza, e a renderlo nuovamente operativo. Affascinante: Alpo Oksanen non ha voluto svelare nulla altro riguardo la trama. Del resto, ammette lui stesso, creare aspettativa e curiosità fa parte del gioco, e non saremo certo noi a dargli torto! Lo stesso vale per il gameplay, ancora avvolto nel più completo mistero: in parte per lo stesso motivo di cui sopra, in parte perché lo sviluppo di Reset è agli inizi. Tutto quel che sappiamo, al momento, è che non ci saranno cubi da spostare o bottoni da premere come nel già citato Portal, e neppure sequenze di combattimento. Il poco che abbiamo visto è stato comunque sufficiente a convincerci a seguire: da vicino lo sviluppo di questo promettente titolo indie.

GIOCHI
COMPTON

Per installare il gioco, Theory Interactive avrebbe ricorso al popolare Kickstart.

Tra le clocke dei motori grafici Praxi, c'è la vegetazione che cresce in tempo reale!

Luci ed effetti speciali, come la pioggia, sono realizzati in maniera superba.

Chi è l'uomo all'interno del robot? Come ci è finito? La trama di Reset è piena di domande.

ATTENZIONE!
Al momento non è una data di uscita prevista, speriamo di non dover attendere troppo a lungo!

www.gamevillage.it

SCOOP

DATA DI USCITA
2013

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: Theory Interactive
Prima uscita: Sconosciuta
Massi nel: 2013
Storia: La software house è composta da due persone: Alpo Oksanen, che si occupa del game design, della trama e della grafica, e Mikko Kallinen, programmatore e musicista. I due si sono conosciuti in Futuremark, dove hanno lavorato allo sviluppo multilayer. Successivamente si sono trasferiti a Horizon e si sono occupati di un benchmark 10Mark. Una volta chiusa l'idea per Reset, sono stati fortemente motivati da decidere di realizzare tutto a tempo pieno, senza lavorare ormai da più di dieci mesi.

La conoscenza più: Questo è il loro primo lavoro.



GIUGNO 2012 **DMG 17**



In attesa che l'anticipazione delle Azionarie porti un po' di stabilità sui cieli del Bel Paese, Activision e Treyarch hanno provocato un sensibile aumento delle temperature con l'annuncio del nuovo episodio della serie *Call of Duty*.

GMC NEWS

Accesso esclusivo ai contenuti del videogiochi

A cura di Raffaello Rusconi

Sparatutto in prima persona

CALL OF DUTY: BLACK OPS II

Ritorno al futuro (e al passato) per la gallina dalle uova d'oro di Activision!

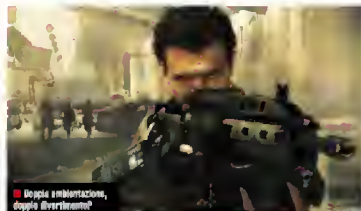
GALLERY



CON un anticipo degno di un roccioso difensore, Activision, in collaborazione con Treyarch, ha annunciato al mondo la data d'uscita del prossimo capitolo della serie *Call of Duty*.

Il 13 novembre 2012, i giocatori PC potranno sbizzarrirsi con *Black Ops II*. Si tratta di un vero e proprio seguito del primo *Black Ops* con una pletora di novità sia per quanto riguarda le location, sia per la giocabilità. La trama sfregherà l'escamotage del flashback per proporre l'intreccio tra un'ambientazione futuristica (si parla dell'anno 2025 e di un ipotetico conflitto tra Stati Uniti e Cina) e una decisamente retrò (gli Anni '80 e la giungla tropicale del Centro America).

La famiglia Mason si troverà a recitare un ruolo fondamentale nelle vicende narrate in *Black Ops II*. Il rapporto tra padre e figlio sarà determinante per comprendere appieno alcune situazioni di gioco. Gli sviluppatori di Treyarch parlano di una "trama non lineare" con un rapporto causa-effetto ancora tutto da verificare e non è stato confermato se ci saranno dei finali diversi. La qualità della storia è garantita dalla presenza di David Goyer, artista poliedrico di fama internazionale che vanta nei suoi palmarès sceneggiature di blockbuster cinematografici (ha partecipato, insieme al regista Christopher Nolan, al reboot di "Batman") e di comic leggendari



"La campagna single player sarà articolata in una serie di missioni denominate Strike Force"

come "Silver Surfer", "Ghost Rider" e altro ancora. La campagna single player sarà articolata in una serie di missioni denominate Strike Force, che permetteranno al giocatore di controllare un gruppo di soldati sul campo di battaglia. Sono previste anche sessioni di guida su veicoli convenzionali e di volo a bordo di apparecchi futuristici. Il multiplayer, invece, sarà ambientato nel futuro datato 2025 (niente scenari negli Anni '80) e le mappe si annunciano più ampie rispetto al recente passato. Tornerà, più in forma che mai, anche la celebre modalità Zombie che

tanto ci aveva fatto divertire nel primo *Black Ops*: sarà l'unica a essere giocabile in cooperativa. Va sottolineato, inoltre, che non è previsto alcun tipo di Beta online. Per quanto riguarda il comparto grafico, sono previsti numerosi miglioramenti, soprattutto a livello di texture e di illuminazione dinamica. Il conto alla rovescia è iniziato: al 13 novembre non manca poi tanto.

Media di uscita: 13 novembre 2012
www.callofduty.com/blackops2

Gioco di ruolo GAME OF THRONES

Sesso, battaglie e gioco di ruolo: un mix vincente!



La meccanica di gioco sembrerà intrigante.

■ Per la serie "incredibile ma vero", il team francese Cyanide Studio aveva acquistato, nel lontano 2009, i diritti riguardanti la saga letteraria "Le Cronache del Ghiaccio e del Fuoco" creata da George R. R. Martin, prima ancora che gli sceneggiatori del network statunitense HBO la trasformassero in una serie televisiva di successo.

La struttura di questo *Game of Thrones* videoludico è piuttosto peculiare sia per quanto riguarda le meccaniche di gioco, sia per l'intreccio narrativo. Nel suo GDR, Cyanide Studio propone una serie di eventi paralleli a quelli narrati nelle opere di Martin, con uno sguardo particolareggiato alla sceneggiatura preparata da HBO per l'adattamento televisivo.

Le vicende di *Game of Thrones* si focalizzano, in particolare, sui due eroi Mors e Alesiter: il primo è un fedele alleato dei Guardiani della Notte, il secondo un prete rosso in cerca di redenzione. Le loro storie si ramificheranno in una trama che si annuncia

traboccante di colpi di scena, di personaggi sapientemente caratterizzati e di dialoghi a risposta multipla ben scritti. La longevità di *Game of Thrones* dovrebbe attestarsi sulla trentina di ore: non male per un gioco di questa tipologia.

Uno dei punti di forza del GDR transalpino è rappresentato dal sistema di combattimento, che strizza l'occhio alla strategia (è necessario scegliere la classe del personaggio più adatta al proprio stile). Al giocatore, infatti, verrà richiesto un approccio ragionato anche nelle situazioni più concitate, per esempio, si potrà rallentare il tempo per preparare una serie di attacchi nei duelli più impegnativi.

Graficamente, *Game of Thrones* sfrutta la potenza dell'Unreal Engine 3, anche se a giudicare dalle immagini non si direbbero i modelli poligonali e le texture, infatti, appaiono un po' grezzi e poco rifiniti per gli standard attuali.

Il viaggio per le terre di Westeros inizierà fra qualche settimana.



Data di uscita: Inminente
www.focus-home.com

USCIRÀ

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Versione, N = Abbandonata, Probabile = Ma non so se proprio certo, N = Non di nuovo, N = Non di nuovo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Aliens: Colonial Marines	Sega	2012	●
Assassin's Creed III	Ubisoft	13 ottobre	●
Blackback Initiative	2K Games	26 feb 2013	●
Borderlands 2	2K Games	23 settembre	●
Call of Duty: Black Ops II	Activision Blizzard	13 novembre	●
Crysis 3	Electronic Arts	2013	●
Darklanders 2	THQ	29 giugno	●
Dark Souls: Prepare to Die Edition	Namco Bandai	agosto	●
Diablo III	Activision Blizzard	15 maggio	●
Dishonored	Bethesda	2013	●
Far Cry 3	Ubisoft	6 settembre	●
Guild Wars 2	NCSOFT	2012	●
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2012	●
Human Abolition	Square Enix	2012	●
Last Planet 3	Capcom	2013	●
Mediawarrior Online	Infinit Game	estate	●
Medal of Honor: Warfighter	Electronic Arts	ottobre	●
Metroid: Last Light	THQ	2012	●
PHI 2013	Konami	autunno	●
PlanetSide 2	SOE	2012	●
Prey 2	Bethesda	2012	●
Prototype 2	Activision Blizzard	luglio	●
Rainbow 6: Patriots	Ubisoft	2013	●
Resident Evil 6	Capcom	inverno	●
Secret Files 3	Deep Silver	2012	●
Spec Ops: The Line	2K Games	2012	●
Sleeping Dogs	Square Enix	2012	●
StarCraft II: Heart of the Swarm	Blizzard	2012	●
The Elder Scrolls Online	Bethesda	2013	●
Tomb Raider	Square Enix	2012	●
Torchlight II	Runic Games	2012	●
Wilder	NCSOFT	2012	●
World of Warcraft: Mists of Pandaria	Blizzard	2012	●
WRC 3	Black Bean	ottobre	●
XCOM	2K Games	2013	●

Hack and slash

R.A.W. - REALMS OF ANCIENT WAR

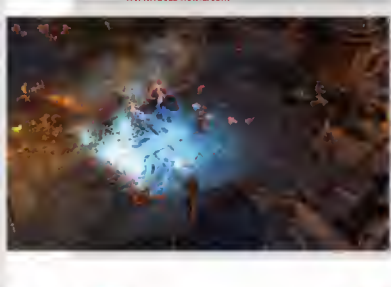
Se non vi bastano Diablo III e Torchlight II...



■ Ai giocatori qui piacciono tanto gli affettati (e se assomigliano a Diablo III piacciono ancora di più), segnaliamo la pubblicazione, a partire dal 14 giugno, di R.A.W. - Realms of Ancient War, un interessante hack and slash creato da Wizardbox.

I numeri di questa produzione sono interessanti: tre classi con cui giocare (stregone, guerriero e fuorilegge), una trentina di livelli da completare (anche in modalità cooperativa ma solo offline) e una visuale isometrica di grande impatto. Tra le particolarità annunciate, la possibilità di controllare i mostri e i boss nemici per un certo periodo di tempo sfruttando un potere speciale (quello dell'incarnazione) e quella che ci intriga di più, in termini di grafica, pur non potendo rivalettarla con le produzioni più blasonate (Diablo III su tutte), l'affettatissimo di Wizardbox sembra difendersi in modo decoroso.

14 giugno
www.focus-home.com



Azione

OF ORCS AND MEN

Non è Hulk, ma ci siete andati vicino.

■ Cyanide Studio, oltre a dare gli ultimi ritocchi a Game of Thrones, è impegnata nello sviluppo di nuovi titoli.

Per il prossimo autunno, in collaborazione con il team Spiders, è previsto il lancio di Of Orcs and Men, un gioco d'azione che ha per protagonisti una coppia di personaggi piuttosto insoliti: un Orco e un Goblin. La missione? Fermare gli umani (questa volta nei panni dei cattivi) che hanno soggiogato le altre razze del loro mondo. La coppia, oltre che per il colore verdastro e per l'odore nauseante, si distingue per l'ottima complementarità. Se l'Orco picchia come un fabbro, il Goblin si fa apprezzare per l'approccio stealth. I due, poi, possono



La coppia sembra ben affiatata nei combattimenti.

creare spettacolari attacchi combinati nelle mischie. Da un punto di vista tecnico non di trovatismo di fronte a un capolavoro, ma è presto per dare un giudizio definitivo. Restate sintonizzati su GMC, perché la coppia verde entrerà in azione l'estate prossima.

Data di uscita: Autunno 2012
Info: www.oforcsandmen.com

MMOG

SURVARIUM

Una trasformazione a dir poco apocalittica!

■ Dopo una serie di smentite, lo scorso 25 aprile GSC Game World ha annunciato la cancellazione di S.T.A.L.K.E.R. 2, nuovo seguito dell'FPS post-apocalittico che tanto ci aveva impressionato qualche anno or sono.

La situazione è improvvisamente precipitata a marzo, quando la maggior parte dei dipendenti di GSC Game World ha abbandonato improvvisamente il team per fondare un nuovo studio chiamato Vostok Games. S.T.A.L.K.E.R. 2 non è completamente morto, però: è stato trasformato in un nuovo progetto che si intitolerà Survarium. Le informazioni trapelate, per ora, sono poche, ma sappiamo che si tratterà di



Una nuova direzione per un nuovo gioco apocalittico che si intitolerà S.T.A.L.K.E.R. 2.

un MMOG gratuito ambientato nel prossimo futuro, sulla Terra ridotta da una gigantesca catastrofe ecologica... Non vi ricorda nulla?

Info: <http://survarium.com/en/>

Simulazione calcistica

PES 2013

L'ennesima rivoluzione "pallonara" di Konami: sarà la volta buona?

■ Cominciano a filtrare copiose le prime indiscrezioni sul prossimo capitolo della serie calcistica targata Konami.

PES 2013 si annuncia come un titolo rivoluzionario, soprattutto a livello giocabilità. Per esempio, il controllo del pallone è stato ridisegnato per avere quei "360 gradi" che sono il fiore all'occhiello della concorrenza (la serie FIFA di EA). Anche i dribbling e i cambi di direzione dovrebbero beneficiare di questa novità, si potrà tirare in modo più

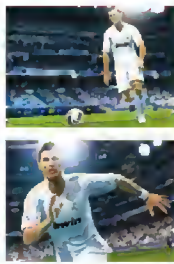
semplice e preciso, e i tocchi di prima "dinamici" garantiranno smarcamenti millimetrici. I miglioramenti per l'intelligenza Artificiale vedono protagonista il nuovo sistema ProActive AI, che dovrebbe garantire un movimento senza palla dei propri compagni di squadra più realistico. Sono previsti ritocchi anche nel reparto difensivo, che nelle ultime edizioni della simulazione di Konami ha lasciato un po' troppo a desiderare, soprattutto per quando riguarda il posizionamento dei propri

uomini. Anche la I.A. dei portieri, uno dei punti deboli della produzione nipponica, è stata completamente rivista. Naturalmente, non mancheranno migliorie dal punto di vista grafico, con nuove animazioni e altre chicche. La rivoluzione di Konami è solo all'inizio, e vi terremo aggiornati sullo stato dei lavori di una delle serie più amate dai videogiochi.

Data di uscita: Autunno 2012
Info: www.konami-pes2013.com



Konami deve fare molta strada per recuperare i divari che la separa dalla simulazione di EA. Spuntano già le prime ipotesi.



PILLOLE

HALF-LIFE 3

Nelle ultime settimane, sono fluite varie indiscrezioni su un possibile annuncio riguardante Half-Life 3, quel Nevein in pecunia ha messo a tacere ogni voce, affermando che per giugno non è prevista alcun comunicazione da parte di Valve. Vi terremo aggiornati sulla questione.

SKILLGAMES

Autumn Games ha dichiarato che nel corso dell'anno verrà pubblicato anche su PC, mentre la piattaforma dedicata al digital delivery, la spassosa piattaforma 2D Studio, che tanto ha impressionato su console (soprattutto per via della dual controller).

LEISURE SUIT LARRY

Kickstarter, il noto sito di crowdfunding, ha fatto sapere ai lettori che i nuovi titoli di Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards.

MOD RECORDI

I membri di Sasara World hanno quanto a modding, ha fatto sapere ai lettori che i nuovi titoli di Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards.

GIOCATI UN SUDOKU, TE LO OFFRE:

SETTIMANA SUDOKU
TUTTI I VENERDÌ IN EDICOLA

A SOLO €1,00

LA REGOLA È UNA SOLA

Per giocare a SUDOKU si deve riempire la griglia in modo che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro contengano le cifre da 1 a 9 una sola volta. Per esempio, una riga è formata da 9 quadrati. In ciascuno dei quali va scritta una cifra scelta tra 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Nella riga ciascuna cifra deve comparire una sola volta. Ci sono 9 righe e in ciascuna vale sempre la stessa regola. Sempre la stessa regola vale anche per le colonne. Ci sono 9 colonne, da riempire con le stesse cifre da 1 a 9, senza che si ripetano. Infine ci sono i riquadri 3x3, per un totale di 9 quadrati. In ciascun riquadro ogni cifra, a 1 a 9 deve comparire una sola volta. Il gioco consiste nel riempire di cifre tutte le 81 caselle, rispettando contemporaneamente le regole per le righe, le colonne e i riquadri.

	1							4
4			6	5				9
	8			4		5	1	
	2	9			8		7	
	7		2	1	9		3	
	1		5			9	4	
	4	5		2			8	
8	9			6	5			7
7						1		

Difficoltà semplice



■ Ecco il tomahawk, l'ascia da guerra di Connor. La sua presenza rende gli scontri molto più facili e violenti.



■ La diversa struttura delle scenerie darà vita a situazioni di combattimento più dinamiche.



■ La minor quantità di poliziotti attivi è stata compensata da altri elementi nel dare la caccia

I FERRI DEL MESTIERE

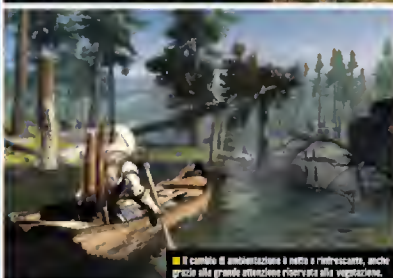
Le armi usate da Connor rendono onore alle sue origini indiane (il padre è inglese, la madre mohicana). Oltre a un arco, ottimo per le uccisioni silenziose dalla distanza, troviamo, infatti, anche un tomahawk, l'iconica ascia da guerra dei nativi americani. A questo, naturalmente, si aggiungono l'immancabile lama celata, simbolo degli Assapini, e due pistole per quando la situazione non richiede di passare inosservati.

IL TERZO DEI MONICANI

Il nuovo eroe è l'inglese Connor Kenway, anche noto con il nome di battesimo Ratonhnhaké:toni, dovuto alla sua metà di sangue mohicano. Noi vivremo la sua avventura scaglionata in un arco di trent'anni, durante i quali cambieranno tanto le sorti dell'indipendenza americana quanto quelle delle lotte sotterranee tra Assassini e Templari.



■ Nel corso dei trent'anni dell'avventura osserveremo l'alternare delle stagioni, con tutte le conseguenze di sfogo del caso.



■ Il cambio di ambientazione è netto e rinfrescante, anche grazie alla grande attenzione riservata alla vegetazione.

PER LA LIBERTÀ

I motivi che muovono le azioni di Conner sono diversi dalla sede di vendetta di Solo Auditors. Il nuovo eroe lotta per la libertà e, nel corso del tram'anni della trama, rediziona l'importanza del proprio ruolo per il futuro del suo mondo.

ASSASSIN'S CREED III

Una rivoluzione a stelle e strisce per gli Assassini di Ubisoft.

C'era chi pensava all'Egitto, chi alla Francia della rivoluzione, chi al Giappone feudale. E invece, in barba a tutte le previsioni e le voci di corridoio, la grande serie di Assassin's Creed attraversa l'oceano Atlantico, abbandonando il Vecchio Continente per tuffarsi nell'America della guerra d'indipendenza.

Lo sviluppo di questo terzo episodio è iniziato poco dopo l'uscita del secondo, prima di *Brotherhood*, quando la trilogia di Ezio Auditore era ancora all'inizio. I primi vagiti di *Assassin's Creed III* risalgono, quindi, a tre anni fa, un periodo ben più lungo rispetto ai recenti standard imposti dai publisher alle software house. Non c'è da stupirsi: Ubisoft ha per le mani una gallina delle uova d'oro, ma perché continua a produrre ha bisogno di creatività e innovazione. Dopo due "sottoseguiti" fortemente derivativi, insomma, è il momento che il dan degli Assassini torni a stupirci anche con le affilate armi della pirotecnica.

primi filmati di Assolun's Creed II mostrano un'ambientazione ben lontana dalle grandi capitali che si danno abitudini, con un prevedibile cambio della componente vocale dell'avventura. I protagonisti sono i due protagonisti, un giovane e una ragazza, che vengono scelti dalle loro voci. I protagonisti sono i due protagonisti, un giovane e una ragazza, che vengono scelti dalle loro voci. I protagonisti sono i due protagonisti, un giovane e una ragazza, che vengono scelti dalle loro voci.

«Non sono tutti, ma è evidente che gli scallatori hanno fatto passi da gigante, riprogettando quasi da zero le meccaniche di base. Il primo dettaglio a saltare all'occhio sono le animazioni del movimento: più fluide, più naturali, più precise, perfettamente integrate con l'irregolarità della vegetazione su cui campeggia il nostro Connor.

I movimenti sono più fluidi, naturali, realistici, sia per quanto riguarda la camminata, sia per quanto riguarda le mosse vere e proprie, frutto di sessioni di motion capture con scallatori professionisti. Il motivo di tanta bellezza è anche legato al motore grafico aggiornato, l'Anvil Next, pensato apposta per massimizzare l'anti-aliasing e la fluidità delle animazioni più vivaci e interattive rispetto alla trilogia di Ezio. Avranno diversi look e comportamenti, ma soprattutto una gamma di reazioni più ampia, che darà vita a momenti di epocalità dinamica nel cui il nostro Connor sarà protagonista. Cercate o continuate sulla sua strada».

Né è un buon esempio Boston, mostrata in uno dei demo, e più precisamente un vivace mercato della frutta. Si notano abiti diversi, ma anche modi di camminare particolari, che differenziano significativamente i modelli poligonali. Il tutto è sottolineato da un paesaggio acustico molto ricco, che intreccia i suoni della natura al chiacchierio e ai rumori della vita di tutti i giorni. E quando una mela cade da una bancarella, all'improvviso, un ladrocinio scatta per rubarla, facendosi strada tra la folla, lasciando a Connor la possibilità di bloccarlo o ignorarlo. Da notare, inoltre, come la trama sia progettata per attraversare ben trent'anni di storia, scanditi tanto dai turbolenti eventi dell'America rivoluzionaria quanto dai

passare delle stagioni, che introducono il tempo atmosferico nella giocattola di Assassins' Creed. Abbiamo visto Connor lasciare improdabilmente la neve fresca, o saltare al posto dei mucchi di paglia come cusino per i salti della felce, ma avremo anche vento, piogge e nebbie, che sulla carta creeranno nuove situazioni e opportunità per i designer.

L'ultima sequenza mostrata riguarda la battaglia di Bunker Hill, nel 1775, che esordisce con un discorso di George Washington, uno dei tanti personaggi storici che si riveleranno legati all'eterna lotta fra Assassini e Templari. In quel momento, l'Anvil Next mostra tutta la propria potenza nelle animazioni facciali, che finalmente si adeguano agli standard di qualità imposti dalle recenti tecniche

di performance capture. Anche i combattimenti hanno cambiato volto, sia per lo stile di Connor, che grazie a un iconico tomahawk si rivela più trucculento di quello dei suoi predecessori, sia per la struttura del campo di battaglia. Per arrivare all'obiettivo, infatti, il nostro eroe è costretto a trovare dei ripari di fortuna, aspettando che i soldati nemici siano costretti a ricaricare i moschetti, per poi abbatterli con spettacolari uccisioni in corsa.

Non avevamo dubbi, ma con Assassin's Creed IV: Black Flag è dannatamente sul serio: restiamo sintonizzati, dunque, e facciamo venire l'acquolina in bocca per il grande seguito che la saga si merita.

GIACCHINO

GLOBE
COMPUTERS



■ **Phaselock**, la nuova abilità principale della Sirena, consente d'immobilizzare temporaneamente i nemici mentre il Kanizarter si occupa di crivellare i loro corpi in Real Welding. Come intitol



■ Il modello di guida dei veicoli, per quanto tempo di stampo arcade, sarà più preciso e meno estremo.

**QUATTRO
SPECIALIZZAZIONI**

schematicamente
riassunte le
quattro classi
interpretabili in
Borderlands 2,
insieme alle loro
nuove abilità
principali e ai
rispettivi alberi di
specializzazione
(composti da
decine di skill
diverse) da
sviluppare.



- **Classes:**
GUNZEIKO

Personaggi:
Salvador: **Abilità principale:** Dual
Wielding; **Altre abilità:** Gun (Lun-
ghe), Rampage (attacco), Brawn
(difesa)

- **Classe:** SIREN; **Personaggio:** MIA
- **Abilità principale:** Phaserlock, **Abilità:** Motion (movimento), Har (cura/supporto), Catadysm (attacco)

• **Class:** ASSASSIN; **Personaggio:** Zero; **Abilità principale:** Deception; **Altre abilità:** Cunning (stealth), Sniping (cecchino), Bloodshed (corpo a corpo)

• **Classe:** COMMANDO; **Pernacchio:** Aston; **Abilità principale:** Torretta automatica, **Altre abilità:** Guerilla (combattimento ravvicinato), Gunpowder (combattimento a distanza), Survival (difesa).

... E UNA CLASSE DI FERRO

A sorprenderci oltre alle quattro classi di *Borderlands*, *Borderlands 2* introduce (quasi) da subito anche una quinta specializzazione: quella dei *Mech*, i *Mech* *East of Boston*. Si tratta di una delle cosiddette *Mechanorans*, interpretata sullo schermo da una ragazzina cyborg che definire inquisitrice sarebbe un eufemismo. Ai nostri occhi, la *Mechanorans* sembra - e probabilmente vuole - essere la personificazione dello stile steam-punk di *Borderlands*, così come "Neurotrans" rappresenta la rivoluzione cyberpunk di William Gibson. Pare che la nostra *Pip* Galzanghine cibernetica sarà in grado di interfacciarsi comandare direttamente poderosi mechi quali il modello D374 *Tip*, "Deathtrap" per gli amici. Quasi certamente, la sua via di sviluppo, sarà distribuita solo a un mese di distanza dal lancio di *Borderlands 2* sotto forma di DLC, purché non sarà preannunciato il gioco.



singola combattente sia del party qui appartiene, resta il fulcro ludico e regolarmente a di un gioco affascinante proprio perché non similmente regolamentato in ogni sua parte. Come nel primo episodio. Infatti, a fronte di alberi di abilità predefiniti in ogni loro ramo tattico nato da innesti o talee di quelli vecchi, ci saranno un arsenale di armi e un esercito di nemici generati in modo "proceduralmente casuale" (o casualmente procedurale...) da altisonante Procedural Content Creation System.

Nel contesto multigocatore, cooperativo e "loot oriented" di *Borderlands 2* questa soluzione funziona egregiamente, almeno a giudicare da quanto che ci è stato concesso di provare in quel di Camden Town, Londra. Le due aree di gioco affrontate (Wildlife Exploration Reserve e Caustic Caverns), così come le due classi di personaggio a livello 20 testate (Gunslinger e Siren) hanno mostrato tutta la loro versatile solidità strutturale e tattica di design (innanzi) proprio in funzione della gran varietà di armi e impronta di stile (accanto) delle diverse affrontate e delle armi utilizzate per farlo. I primi, nuove razze e vecchie conoscenze, si combinano sul campo di battaglia in modo multiforme e inaspettato: spesso e volentieri alleandosi contro

■ Come il suo predecessore, anche Berlusconi 2 darà il meglio se affiancato da uomini capaci in modalità manageriale.



■ La caccia al bottino resta il vero motore motivazionale del gioco di Goombax.

SECRET

Il cosiddetto "slag" è un nuovo elemento fisico e tattico che entra a far parte del mondo di Bordovinski, affermando le dinamiche bullfight, i modelli borghigiani con un arco curvato "a zecchia" grazie a quella snella "vachona" affetto di stomaco, subivane un temperamento molto difensivo e di conseguenza, mozzati dagli stimoli tattici. Perfetto per i Sumoer in Ono Winding!

BORDERLANDS 2

Ritorna lo "sparatutto di ruolo" di Gearbox Software, più sconfinato che mai.

LE aride terre di confine del primo *Borderlands* debordano in un secondo episodio che ne allarga gli orizzonti visivi a perdita d'occhio, ma non di dettaglio.

In *Borderlands 2* ci aspetta un Pandora più poloso e gustoso che mai, infarcito di nemici candili e conditi da un'Intelligenza Artificiale più evoluta e gregaria, nonché glassato da ecosistemi altrettanto imprevedibili e multiformi. Insomma, quella sporadica sensazione di solitudine e monotonia fisica e visiva che, di tanto in tanto, caratterizzava il titolo originario pare scongiurata da un seguito nel quale non si sarà mai soli. Nemmeno scegliendo di giocare in solitario anche solo per un po', magari per riprendere l'aria dopo ore e ore di co-op tanto cooperativo quanto - paradossalmente - competitivo, in quel "araffio del bottino" che sta alla base delle diaboliche dinamiche di gioco di quest'

modernissimo incrocio tra FPS e GdR. Uno "sparatutto di ruolo" nel quale, d'altronde, sarà impossibile sentirsi soli anche e soprattutto a livello narrativo, con quella seconda luna che di guarda come un sardonico occhio dal cielo. E, in effetti, è proprio così, poiché suddetto satellite (artificiale) è la nuova base targata Hyperion costruita dall'ineluttabile Handsome Jack per tenere d'occhio un pianeta che, ormai, considera suo di diritto. Cinque lunghi anni sono passati dagli eventi vissuti e giocati nel primo episodio della serie, e tante cose sono cambiate sulla sempre più pericolosa quanto preziosa ex-colonia mineraria di Pandora.

Innanzitutto, il vecchio poker di eroi è stato, un po' a sorpresa, licenziato. O, per meglio dire, relegato a un ruolo di supporto in funzione principalmente narrativa nei confronti dei quattro nuovi protagonisti, che potranno contare su missioni più varie.

arbolante anche grazie al sostegno "quest'ante" dei loro predecessori Non Giocanti. Tale maggiore varietà e intensità dal punto di vista della trama rispecchia appieno quella regalata al gioco dall'introduzione dei nuovi personaggi giocabili, corrispondenti ad altrettante classi di specializzazione belliche. Anche in questo senso, siamo in presenza di un'evoluzione più che di una rivisitazione. Il nuovo Gunziker alla nuova Sirena Maya, dall'Assassino Zero al Comandante Adone, passando per l'insospettabile "dasse di ferro" Mechmorchant, le nuove specializzazioni belliche di *Borderlands 2* rimettono abilmente le carte e le abilità di quelle vecchie, ma senza stravolgere il senso di quel sottile e preciso gioco d'equilibrio che ha fatto del gioco di ruolo la fortuna della serie. Sviluppare le diverse skill dei quattro personaggi in modo razionale e bilanciato, sia a livello del

"UN PANDORA PIÙ GOLOSO E GUSTOSO CHE MAI"

giocatori, chiamati a dedicarsi situazioni e minacce tattiche sempre diverse e a interpretarle di conseguenza; altre volte battagliando tra loro per la sopravvivenza negli habitat di riferimento, anch'essi molto più vari che nell'originale. Le seconde, sempre più numerose ed elaborate, vantano ora anche una connotazione visiva che le rende più facilmente riconoscibili secondo il costruttore, non solo nelle loro linee stilistiche ma anche nelle potenzialità balistiche. Una meravigliosa caratterizzazione grafica in Gel-Sliding rispettivamente quella di tutto il gioco, naturalmente, che si avvale del magico astrattismo di un Pandoro, che ha fatto del suo mondo del pianeta è finalmente molto diversa dalle altre, anche e soprattutto su PC.

Il fatto che la versione per computer non sia considerata la ruota di scorta tra quelle in via di sviluppo lo conferma



■ La classe del personaggio è fondamentale. Per fortuna, è possibile cambiarla nel corso del gioco.

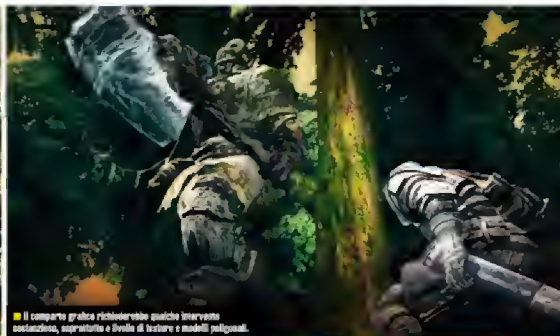


■ I maestri da abbozzare rappresentano una sfida ardua, anche trovare in alcuni casi.



EVOLUZIONE

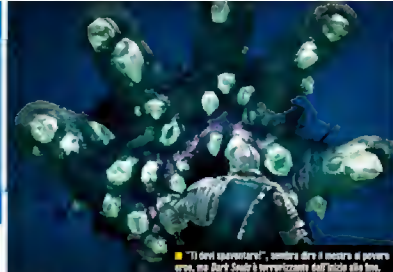
Da *Demon's Souls* a *Dark Souls*, il team From Software ha introdotto dei cambiamenti nella struttura dei suoi giochi. Una delle differenze principali è da ricercare nel mondo di gioco: quello di *Dark Souls* è vasto e unico; soprattutto, le zone sono collegate tra loro, mentre in *Demon's Souls* c'era un Hub (il famoso Nexus) che faceva da raccordo tra i livelli.



■ Il comparto grafico richiederebbe qualche intervento sostanzioso, soprattutto a livello di texture e modelli 3D/animati.

CONTENUTI AGGIUNTIVI

edizione per PC è stata lanciata. *Prepare le Die Filloin* e contenerà tre o quattro anni di giochi nuove di zecca, ho già inediti. Personaggi Non Giocare mai visti in precedenza e persino sei di amici e corazzieri forgiate per l'occasione. Si tratta, sostanzialmente, di un nuovo capitolo della storia principale (il viaggiare indietro nel tempo) e tutto ruoterà attorno ad Antares, una figura leggendaria appartenente al mondo di Dark Souls. From Software ha poi confermato la presenza di una specifica area dedicata al PvP in multiplayer, ma il creative director Hidetaka Miyazaki non ha voluto assomigliare molto altro.



■ "Ti devi spaventare!", sembra dire il mostro al poliziotto, ma Bart Sauter è terrorizzato dall'incubo alla base

STRENGTH

è tutta una questione di energia. In Irak Sadi, la stanza d'assemblaggio fondamentale per schivare, sfociare o incassare colpi non la pancia in fuori un fiondato di troppo per trovarsi senza energia e subire la costrizione del nemico. È dunque fondamentale imparare a gestire le proprie forze mentali.

DARK SOULS: PREPARE TO DIE EDITION

Siete a caccia di un GdR originale, profondo e quasi impossibile da completare? La vostra ricerca è quasi terminata!

A quasi un anno dalla pubblicazione per Xbox 360 e PlayStation 3, *Dark Souls* si appresta a conquistare il mercato PC, il prossimo 24 agosto.

Namco Bandal si è finalmente decisa a convertire il celebre gioco di ruolo di From Software, dopo una serie di accurate petizioni online organizzate dagli appassionati, l'ultima delle quali riguarda l'utilizzo di Games for Windows LIVE, giudicato "problematico" dagli stessi giocatori.

Come ha affermato ai microfoni di GMC il creative director di *Dark Souls* Hidetaka Miyazaki, durante il Global Gamers Day organizzato da Namco Bandai, la *Prepare to Die Edition* per PC introdurrà alcuni contenuti extra, ma si tratterà sostanzialmente di una conversione pura e dura dell'incarnazione per Xbox 360. Non ci saranno, quindi,

novità particolari per quanto concerne il comparto grafico, a parte una risoluzione maggiore e una miglior stabilità nel framerate, mentre texture e modelli poligonali saranno gli stessi. Non sono previste innovazioni nemmeno per quanto riguarda il sistema di controllo (l'utilizzo di mouse e tastiera sarà limitato), anche perché, come ha dichiarato più volte lo stesso Miyazaki, per giocare a *Dark Souls* è caldamente consigliato l'utilizzo di un joy-pad.

Dark Souls si può considerare, a tutti gli effetti, il seguito spirituale di *Demon's Souls*, pubblicato solo per PlayStation 3, un GdR divenuto oggetto di culto per la sua straordinaria giocabilità e, soprattutto, per l'estrema difficoltà. Come il suo antesignano, *Dark Souls* è votato all'azione in terza persona ed è ambientato in un mondo

Fantasy cupo, popolato da creature malvagie e da mostri tenebrosi. Si tratta di un'esperienza per certi versi unica, una sfida capace di inchiodare l'appassionato per centinaia di ore. Attenzione, però: *Dark Souls* non è alla portata di tutti. Considerando la difficoltà media dei titoli che affollano gli scaffali dei negozi negli ultimi anni, in alcuni punti si assiste al del puro sadismo videoludico da parte dei game



designer. Quello di From Software è un gioco di ruolo piuttosto atipico, focalizzato sui combattimenti, sull'esplorazione, sullo sviluppo del proprio personaggio e, soprattutto, sulla volontà incrollabile del giocatore di proseguire imperturbato lungo un cammino irto di difficoltà e di mostri impossibili da sconfiggere, pronti a punirlo a ogni minimo errore.

Persino la creazione dell'eroe non è un'operazione da affrontare a cuor leggero: tra le dieci classi disponibili, è necessario individuare quella più consona al proprio stile. In *Dark Souls* si ci prova a vestire i panni di un Non Morto che dovrà riconquistare l'umanità perduta. La personalizzazione estetica è limitata (tratti somatici, corporatura e poco altro), mentre non sarà facile azzeccare subito la combinazione vincente tra statistiche, armi e equipaggiamento. Non preoccupatevi, però: nel corso dell'avventura si potranno modificare le caratteristiche del proprio alter ego e persino mutarne la classe, magari per impugnarne un'arma devastante di

"DARK SOULS NON È UN GIOCO ALLA PORTATA DI TUTTI"

un determinato livello oppure per sfruttare alcune magie.

Uno dei punti forza di *Dark Souls* è il sistema di combattimento: recuperata una bella spalla e uno scudo, si potranno affettare tutti i cattivoni che affollano il mondo oscuro descritto da From Software. A ogni uccisione, il vostro alter ego otterrà un certo numero di anime che gli serviranno per migliorare le proprie statistiche e salire così di livello. *Dark Souls* conferma la sua peculiarità anche quando il giocatore viene sconfitto: a ogni decesso si è costretti a lasciare al nemico la prima anima, quella a quel momento è in possesso del cosiddetto filo, una sorta di checkpoint. Per recuperare il prezioso bottino c'è solo una possibilità: tornare sul luogo della propria morte e rifrontare un'altra volta i nemici che vi avevano già sconfitto in precedenza.

Un'altra treccia all'arco di Dork Souls è l'ambientazione "dark", con cattedrali gotiche, borghi medievali, torri, paludi, catcombe popolate da creature tenebrose e bestie feroci, che si rifà alla letteratura fantasy classica. Gli scorci, i punti panoramici e determinate strutture architettoniche vi lasceranno a bocca aperta, trasmettendo una sensazione di decadenza, mentre il comparto sonoro sottolineerà gli scontri con i boss grazie a temi musicali di grande impatto.

Dark Souls è molto più di quello che avete letto in queste pagine: analizzeremo la componente online, la trama, i boss, i Patti e tutte le altre peculiarità dello stile di gioco in fase di recensione. Consideratelo, per ora, un piccolo assaggio di ciò che vi aspetta fra pochi mesi.



■ Sembrare incredibile, ma ci vorranno
veicoli di colori diversi dai risciò



■ Il parco auto presenta alcune lacune, come la nuova **Filifilinetta** e la **monoposto 2012**. Qualche **DLG** in arrivo!



COME FERRARI DESIDERA

La ricostruzione virtuale del fondo di Maranello è pressoché perfetta: è stata eseguita utilizzando materiali forniti da Ferrari stessa, dalle auto ai progetti, e sottoposta a un severo processo di approvazione da parte dei consulenti madonesi. Che, però, ha imposto anche qualche limite: i lavori saranno puramente estetici, limitati a vetri incrinati, paraurti ammaccati o poco altro, e non influenzeranno le prestazioni della vettura. Ancora, non sarà possibile modificare in alcun modo i parametri del motore, dei freni, delle sospensioni o via di questo passo. Del resto, il sa, ogni Ferrari nasce perfetta come potrebbe essere migliore?

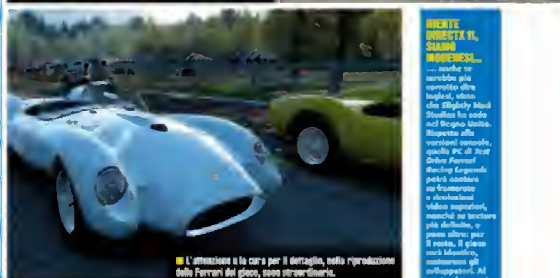


PROJECT CARS

Slightly Mad Studios sta lavorando anche a un simulatore di guida piuttosto ambizioso, previsto per il 2013, che punta al superamento dell'attuale modello di pubblicazione dei videogiochi. È un progetto portato avanti con una forte partecipazione da parte della community, che si occupa di proporre idee da inserire nel gioco, testarlo con le versioni Alpha pubblicate di volta in volta dagli sviluppatori, e di versare contributi economici diretti. Per maggiori informazioni: wmdportal.com (World of



■ Le gare storiche iniziano con le immagini agrate, color seppia che ritraggono il naturale abito degli atleti greci.



■ L'attenzione e la cura per il dettaglio, nella riproduzione delle Ferrari del gioco, sono straordinarie.

**AGENTE
DIRECTX II,
SIAMO**

... anche se sarebbe più corretto dire ospiti, visto che Shogley Music Festival ha sede nel Regno Unito. Rispetto alle versioni americane, quella cd di *Real Drive Forward* di *Black Legend* è più cantabile e frammentata a ritocchetti, i video ispirati, nonché le tinte più delicate, spesso altre: per il resto, il gioco sarà identico, comunque, comunque coll'esplosivo. Al prezzo che non si può neppure prevedere il successo per la *Discos 11*.

TEST DRIVE FERRARI RACING LEGENDS

Torna a battere il cuore rosso di Maranello e delle sue straordinarie auto!

I giochi di corse monomarca si vedono sempre di meno: con l'eccezione di alcuni prodotti simulativi di nicchia, gli ultimi di cui abbiamo memoria sono SCAR - *Squadra Corse Alfa Romeo* (2005), degli italiani di Milestone, *World Racing* (2003) della tedesca Syntec, dedicato alle Mercedes, e *Need For Speed: Porsche Unleashed* (2000) di Electronic Arts, che ruota attorno ai bolidi della casa di Stoccarda.

Negli ultimi anni sono usciti dei prodotti grafici, versioni "light" di altri titoli, che offrono una o due auto (di solito quella che il produttore vuole promuovere), un paio di cartoline e poco altro, come Volvo - *The Game* e BMW *M3 Challenge* di Simbin.

Slightly Mad Studios, invece, si prepara a formare un nuovo capitolo della serie *Test Drive*, intitolato *Racing Legends* e dedicato alle meraviglie veturali di Maranello.

Il gioco di permette di ripercorrere, almeno virtualmente, gli ultimi sessant'anni di storia del Cavallino rampante, dalle prime corse a note scoperte: alla fine degli anni '60 l'ado al monoposto di F1 della stagione 2011, passando per la 308 GTB di "Magnum F1", la Testarossa di "Miami Vice" e decine di altri bolide che sono stati al cuore degli appassionati di motori. Con il nuovo Racing Legends offre una modalità campagna meno scontata del solito, che non si limita a proporre una serie di corse in cui cambiare primi. Accanto a gare più tradizionali, infatti, toccheremo missioni vere e proprie, con un'ambientazione e obiettivi primari e secondari da portare a termine. I primi test su pista di una monoposto del 1950, che obbligano a "tirare" al massimo la vettura per fermarsi in un punto preciso, dove è come migliorarla, la presentazione di una nuova macchina alla stampa, durante la quale cominciare abbozzando

evoluzioni da mettere in mostra tutto il suo potenziale, evitando però in ogni modo di compiere incidenti, o anche solo di ammettere la carenza: ve la immaginate la figuraccia? Ancora, ci saranno gare in cui ci si troverà già in testa, all'ultimo giro, ma con una ruota forata, e si dovrà fare del proprio meglio per arrivare in fondo senza perdere. Insomma, non si può non mettere in conto il nostro consumo di squadra sarà al comando, in procinto di accaparrarsi il mondiale, e non subito dietro con il compito di fare da "tappo" agli avversari che potrebbero insidiarlo. Secondo il livello di difficoltà scelto, che può essere impostato prima di ogni missione, cambieranno di conseguenza gli obiettivi da raggiungere.

Sei anni di storia non sono pochi, e i sessantenni di vita resta Floor Rising Legends può permettere di tenere i rapporti per parecchio tempo. La campagna è strutturata in diverse fasi: quella legata

agli anni d'oro, che vanno dal 1947 al 1973, composta da ben 63 eventi; gli anni d'argento, dal 1974 al 1990, offrono invece 54 missioni; l'epoca moderna, che va dal 1990 ai giorni nostri, è composta da ben 106 eventi. Fin dall'inizio della partita, tutte e tre le epoche sono accessibili separatamente, ma di ciascuna sarà disponibile solo la prima missione: superandola con successo si sbloccherà quella successiva, e così via.

Nel giraso saranno presenti quasi quaranta tracciati, da Montecarlo (Cote d'Azur, per problemi di licenza con il Principato) a Imola, passando per Silverstone, Hockenheim e Monza. Uno degli aspetti più intriganti di *Ferrari Racing Legends*, legato alla particolare struttura storica della sua campagna, è la presenza di diverse versioni di uno stesso circuito, com'era venti, trenta o cinquant'anni fa, e com'è oggi. Una piccola chicca, imperdibile per gli appassionati di corse curiose di capire come sono cambiate le piste nel corso dei decenni, si per assecondare la

**"IMPERDIBILE PER GLI APPASSIONATI
DEL CAVALLINO RAMPANTE"**

maggior potenza delle auto, sia per rispettare gli standard di sicurezza sempre più stringenti. Percorrere a tale velocità i rettilinei di Monza, senza le chicane moderne che costringono a rallentare dà l'idea di quanto sia mutato il mondo dell'automobilismo in questi decenni.

La realizzazione di tali tracciati ha rappresentato una delle sfide più difficili con cui si sono dovuti cimentare gli sviluppatori: se, per le piste moderne, oggi sono consuetudine far ricorso a immagini satellitari, mappe topografiche, fotografie a rilievo sul posto, per ricostruire quelle antiche è stato necessario un lungo lavoro di ricerca di documenti, immagini, fotografie.

La scelta di un tracciato storico, i lavori e di piloti. E per chi avesse voglia di cimentarsi in qualche esperimento ad alta velocità, nella modalità di prova libera sarà consentito affrontare tutti i circuiti con una qualsiasi delle vetture a disposizione.

Il modello di guida rischia, in maniera abbastanza prevedibile, quello di essere nei precedenti lavori di Slightly Mad Studios, in particolare nella serie *SHFT*. Sarà, quindi, un buon compromesso tra arcade e simulazione. L'addove questa parola non indica per forza di cose un titolo impossibile o frustrante, ma capace di contare su una ricostruzione verosimile del comportamento della vettura. Sarà possibile decidere quali assi guida da attivare e a quali rinunciare, dalla trazione assistita al cambio automatico, passando per ABS e controllo di trazione. A garantire come sempre piùortofici impegnativi di pensarci gli avversari, che non si limitano a un cercare di tenere la linea o a fare il "nostrum" lungo la traiettoria ideale, ma commetteranno errori dovuti a imprudenza e, in genere, cercheranno d'insidiare sempre la nostra posizione.

SPORTellate
SUL INTERNET

Perché? Perché il
Lepanto supporta
il giovane in sala su
un minicarro di
otto piloni verticali.
L'impensabilità di
modificare una
vetture di questo
in questo caso,
un elemento
a vantaggio
di chi tenta la
passione del motore
"Lepanto" che
sostiene a ponte
in proprio ma
sostiene la quota
impossibile. Po-
si troverà alla po-
si scostarsi solo
l'abbilità di cui

DISHONORED

Seguici a Londra per scoprire come procede lo sviluppo di *Dishonored*, il titolo di Arkane Studios che sfiderà *BioShock* sul suo stesso terreno.

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Casa:** Bethesda
- **Sviluppatore:** Arkane Studios
- **Data di uscita:** 2013
- **Internet:** www.dishonored.com
- **Storia degli sviluppatori:** Il primo titolo dei fratelli di Arkane Studios è stato il GDI: Arc Foddi, nel lontano 2002. La pietra celestiale (e malcurata) è stata esportata, però, nel 2004 con lo sparatutto fantasy *Dawn of Magic*. **Aggiungi:** Dopo aver collaborato con 2K nella produzione di *BioShock 2*, lo sviluppatore con il nome si è gettato a testa bassa nel lavoro *Dishonored*.

NEL numero di settembre 2011 si avevano parlato di *Dishonored*, nuova fatica degli sviluppatori francesi di Arkane Studios sotto l'ala di Bethesda.

Da quel momento, i programmatori si sono chiusi in un riserbo quasi assoluto. Ecco perché, quando siamo stati invitati a Londra dalla casa di produzione, non ci siamo lasciati sfuggire l'occasione di verificare come stiano procedendo i lavori su questo sparatutto in prima persona che trae grande ispirazione dalla serie *BioShock*. Tale affermazione nasce dal fatto che il protagonista di *Dishonored* non si limita a usare alcuni tipi di armi, ma ha la possibilità

di sfruttare certe abilità particolari paragonabili ai Plasmi del titolo 2K Games. Tuttavia, definire il gioco di Arkane un idone non renderebbe giustizia a quanto lo sviluppatore sta facendo per caratterizzare la propria creatura con una personalità ben distinta. Se, da un lato, è vero che l'impostazione è pressoché uguale a quella partorita a suo tempo dalle menti di Irrational Games, dall'altro c'è un tentativo evidente di concedere al giocatore una libertà interpretativa maggiore. Non per nulla, ogni livello sarà completabile sia usando la forza bruta, sia agendo in modo più discreto, grazie alla capacità di muoversi nell'ombra del personaggio principale.

A proposito di quest'ultimo, il suo nome sarà Corvo Attano e affronterà una serie di missioni che lo vedranno impegnato in una vendetta personale. Non un eroe pronto a salvare il mondo, quindi, ma un assassino che agisce per eliminare chi l'ha imprigionato

ingiustamente, condannandolo per l'uccisione violenta dell'imperatrice. In realtà, come si scopre nei primissimi secondi di gioco (e nello splendido filmato pubblicato qualche settimana fa da Bethesda, che potete ammirare su GamesVillage.it), l'assassinio della regnante è stato organizzato e perpetrato da un gruppo di nobili, i quali intendono assumere il potere e spartirsi le ricchezze della città di Dunwall, teatro delle vicende di *Dishonored*. Non che in precedenza fossero tutte rose e fiori: ancor prima degli accadimenti che hanno portato il nostro Corvo dietro le sbarre, una pestilenza aveva iniziato a decimare gli abitanti del bassifondo, mentre corruzione e malfare covavano da tempo sotto la superficie del potere costituito. La morte dell'imperatrice, quindi, funge da chiave narrativa per scatenare la guerra intestina tra gli elementi più ingordi della nobiltà, cui poco interessa delle difficoltà della popolazione.

“Il protagonista non è un eroe pronto a salvare il mondo, ma un assassino che agisce per vendetta”

HALF-LIFE 2, PARENTE STRETTO

Oltre che a BioShock e a Deus Ex: Human Revolution, il titolo di Arkane Studios deve molto anche al celebre Half-Life 2. Il motivo è semplice: il visual director di Zenimax (la società che controlla Bethesda), che da alcuni anni lavora al progetto Dishonored, è Victor Antoniou, ossia il fratello che sta dietro al concept di City 217 e di molti altri aspetti del noto sparatutto di Valve. Per esempio, questa immagine ritrae i Tallboy, ossia le guardie che - su lunghi trampoli - sorvegliano la popolazione di Dunhill e si dispongono alla sete di vendetta del protagonista Corvo Attano. Non ricordano gli Seldar che pattugliano le strade in Half-Life 2?

Nei suoi studi, l'Arkane Studios è anche sede della prima base al servizio del nostro Corvo Attano.



TOPOGRAFIA STEAMPUNK

La città di Dunhill è chiaramente ispirata a Londra, tanto più che gli sviluppatori, a domanda diretta, hanno ammesso che, inizialmente, l'intenzione era di pensare a un titolo che avesse una chiara collocazione temporale, tra la rivoluzione industriale inglese e l'epoca vittoriana. Abbandonata abbastanza velocemente l'idea di ritrarre la capitale britannica, i ragazzi di Arkane Studios si sono potuti concentrare nel dipingere una città "a briciole sciolte", pur senza potersi alle corti il lavoro più bello dal punto di vista del design architettonico. Suo questo aspetto, Dunhill è divisa in una città stilizzata, caratterizzata da forti contrasti sociali, evidente decadenza e da una spaccata atmosfera steampunk. A confermare come lo scenario di Dishonored sia fortemente condizionato dalla storia anglosassone (in tutte le sue sfaccettature), i volti dei personaggi hanno i tratti tipici degli uomini inglesi, anche se i tratti più fini e spigolosi sono stati ammorbiditi da un leggero effetto "deformato" che dona al gioco un aspetto visivamente carismatico.

Corvo viene liberato da una misteriosa figura che non si limita a farlo uscire di cella, ma gli dona una serie di abilità da usare per vendicarsi. Ogni missione di Dishonored ha come scopo principale l'assassinio di uno o più cospiratori, anche se durante l'avventura potrà capitare di imbattersi in obiettivi secondari, così da rendere maggiormente coinvolgente l'esperienza per i "completisti" più convinti.

I ragazzi di Arkane Studios ci hanno mostrato un paio di livelli, di cui uno completato due volte. In modo da evidenziare le differenze tra un approccio diretto e quello votato allo stealth. Nel primo caso, l'azione era limitata allo sparare a tutto ciò che

"È nell'approccio stealth che Dishonored dà il meglio di sé"

si muoveva e a sfruttare alcune delle abilità offensive di Corvo. Tra queste, le due che sono sembrate prevalenti quanto a utilità e a frequenza di utilizzo si chiamano Distorsione e Branco Famelico. La prima è una sorta di bullet time estremo, nel quale il tempo si ferma per qualche secondo e a Corvo viene concesso di sparare ai nemici e poi spostarsi in una zona sicura, fuori dalla traiettoria delle loro armi; la seconda consente di chiamare in aiuto un branco di topi che attacca l'obiettivo, lasciando al protagonista il tempo di fare piazza pulita, così come di creare un divertimento per una tempestiva fuga.

È, però, nell'approccio stealth che Dishonored dà il meglio di sé, concedendo al giocatore numerose

opportunità e varianti per portare a termine i propri scopi. Il livello mostratoci prevedeva un'infiltrazione all'interno di una casa di piacere e l'eliminazione di tre fratelli nobili, in quel momento impegnati a "svagarsi" (quindi più facili da colpire) piuttosto che a perseguire scopi cospiratori. Lo scenario, pur se non particolarmente grande, offriva molteplici opportunità e percorsi alternativi, tanto che gli sviluppatori ci hanno inizialmente mostrato tre vie diverse: una fra i tetti, una frontale e una che passava da un cortile retrostante l'edificio. Dopo aver preferito quest'ultima, abbiamo visto all'opera una delle abilità più interessanti a disposizione di Corvo, ossia la Possessione. Tramite questo



potere, il nostro assassino è in grado di entrare nel corpo di qualsiasi essere vivente (umano o animale) e controllarlo a piacimento, salvo poi abbandonarlo e tornare alle proprie fatiche in ogni momento.

La Possessione è un'abilità che si presta a innumerevoli usi: nel caso particolare, un ratto che stava cibandosi di spazzatura ha permesso a Corvo di passare dalle cucine senza essere visto, semplicemente sfruttando uno stretto condotto. Ancora, la Possessione può essere impiegata per indurre al suicidio una delle nostre vittime, conducendola fino a una balconata e poi spingendola sul sediciotto sottostante grazie a Cidone, un'altra delle abilità di Corvo che produce un forte colpo di vento capace di spingere lontano anche i nemici più pesanti. Il level design interno all'edificio fa di tutto per stimolare il giocatore a utilizzare tecniche raffinate, piuttosto che la forza. Per esempio, il

poter spiare dal buco della serratura (accertandosi della presenza di qual cuno nella stanza successiva) invita a verificare l'esistenza di vie alternative e più sicure. Allo stesso modo, la facilità di teletrasportarsi per brevi tratti consente di studiare tattiche sofisticate come quella mostratoci dai programmatori, i quali hanno ispirato una guardia materializzando Corvo dietro un paravento, per poi eliminarla senza fare troppo rumore.

Dishonored regala più soddisfazioni se avvicinato in modo ragionato, ma nulla impedisce di utilizzare anche un approccio mitico, che prevede una preparazione all'azione per mezzo dello stealth e una "pulizia" dello scenario usando armi o poteri offensivi. Da questo punto di vista, il titolo di Arkane Studios, oltre che dal già citato BioShock, trae ispirazioni anche da Deus Ex: Human Revolution, poiché non solo ogni problema può essere



LA VISIONE OSCURA DELL'ASSASSINO

Tra le abilità a disposizione del protagonista di Dishonored mostrate dagli sviluppatori, c'era anche la Visione Oscura. Assommando di più, Corvo Attano può scorgere le future azioni anche dietro a corpi solidi che ne ostacolerebbero normalmente la linea visiva; inoltre, un chiaro segno che questa funzionalità del titolo dei nemici indica premeditazione la divisione in cui stanno guardando. Si tratta quindi di ricordare la Visione Distorsiva del Batman di Rocksteady, segnale che non viene lasciato solo, verità.



affrontato e risolto in più modi, ma è scelta via operata tenendo conto di come vengono potenziati le abilità di Corvo. Durante tutta l'avventura, infatti, si raccoglieranno alcune Rune da spendere per rendere maggiormente efficaci i poteri a disposizione del nostro assassino. Queste "chance di potenziamento" saranno, a detta degli sviluppatori, alquanto rare, tanto che non si riuscirà a portare al massimo valore tutte le abilità prima della fine del gioco.

In conclusione, Dishonored cercherà di offrire una soluzione intelligente per unire "il meglio dei due mondi", pur ispirandosi a stili già usati da un buon numero di titoli concorrenti, il cocktail che Arkane Studios e Bethesda si apprestano a creare potrebbe essere gradito a una vasta platea. Per saperne di più, non resta che attendere il momento in cui potremo provarlo con mano.

L'evoluzione della sopravvivenza

Vent'anni dopo *Alone in The Dark*, è difficile riconoscere le radici del genere in un survival horror contemporaneo. Fondali prospettici 2D, enigmi, poche munizioni e tanta paura, ossia gli ingredienti dei grandi classici Anni '90, sono stati rivoluzionati per incontrare i gusti delle nuove generazioni, oltre che per sacrosante necessità di aggiornamento tecnico, visivo e ludico. Joseph Massena si è calato in mezzo a zombi e mostruosità del nuovo millennio, alla ricerca delle emozioni del passato e delle cose migliori portate dal presente. Sempre che siate pronti a definire "buona" una sensazione come il panico...

LA codifica di una forma espressiva, attraverso generi di appartenenza, è una pratica che da un lato semplifica la riconoscibilità delle opere e dall'altro esalta i canoni più amati e diffusi all'interno di una certa "famiglia" di creazioni.

Una semplice classificazione, però, non è in grado di cogliere processi evolutivi anche relativamente complessi, come quelli che hanno interessato i survival horror nel mondo dei videogiochi. Lo stampo del genere, come molti sanno, risale addirittura al 1972, quando sugli scaffali dei negozi è apparso *Alone in The Dark*, con il suo miscuglio di azione ragionata, enigmi e inquietanti atmosfere lovecraftiane. La stessa serie, però, non è riuscita a dimostrarsi altrettanto influente nelle incarnazioni moderne, prima con la fatiscente riproposizione degli standard classici, in *Alone in The Dark: The New Nightmare*, e poi con la radicale riletta

di *Alone in The Dark* di Eden Games, nel 2008, interessante nelle intenzioni ma un po' dispersiva e macchinosa nella pratica. Sotto questo profilo, oggi è la saga di *Resident Evil* a rappresentare il genere nell'immaginario collettivo, con un successo che non sembra intenzionato ad affievolirsi. La "zombie apocalypse" di Capcom non ha mai interrotto il flusso della linea narrativa originale, con stravolgimenti di vicende e personaggi, e si contempo è riuscita a modificare per sempre i canoni del survival horror, tanto da influenzare illustri comprimari come *Silent Hill* e sequel dal marcato carisma come *Dead Space*, con la sua eccellente variazione fantascientifica.

Proprio da *Resident Evil* iniziamo il nostro viaggio, in un'analisi che ci porterà in territori contigui a questa saga, ma anche su strade apparentemente lontane, dove i Non Morti sono veloci come saette, le armi sono potenti e la struttura cooperativa aiuta a stemperare la tensione. La sopravvivenza, però, rimane sempre una priorità.

IL BIO-AZZARDO DI CAPCOM

La differenza di titolo fra la versione occidentale e orientale di *Resident Evil*, in qualche modo, è significativa dell'identità della serie. O meglio, il titolo adottato in Europa e in America è più rappresentativo delle componenti di terrore classico, del "male penitente" portato da creature mostruose, mentre l'originale *Biohazard* si lega alla forte contaminazione fantascientifica che caratterizza la saga fin dagli esordi, tipica della moderna cultura nipponica.

In particolare, le ispirazioni della trama provengono in gran parte da un filone del cyberpunk, definito talvolta come "Rilobufunk",

che raccoglie sotto di sé diverse opere di culto in Giappone, fra cui la più famosa è senz'altro "Akira" di Katsuhiro Otomo (manga influente sulle trame di diversi videogiochi, tra cui *F.E.A.R.* e *Prototype*); anche in *Resident Evil* l'azione ruota intorno agli incauti interessi di una mega-corporazione, in questo caso la multinazionale farmaceutica Umbrella, impegnata sulla bio-genetica e sulle possibili applicazioni militari delle stesse ricerche, con conseguenze imprevedibili e potenzialmente apocalittiche. La fatiscante villa del primo capitolo ne regala delle atmosfere classiche di *Alone in The Dark*, così come gli zombi fanno venire in mente la cupa visione di George A. Romero, "papa" di tutti i moderni Non Morti. Simili suggestioni, però, sono presto affiancate da scorci iper tecnologici e da mostruosità capaci di tradire un disegno "industriale", concepito nella base sotterranea dell'Umbrella dalla tecnologia di uomini senza scrupoli.

Questi elementi, responsabili dell'unicità di *Resident Evil* sotto il profilo narrativo, sono poi passati attraverso cinque capitoli (sei, fra qualche tempo) e un numero quasi incalcolabile di spin-off, per piattaforme grandi e piccole, con la distruzione di Raccoon City, il debellamento del Virus T e la conseguente necessità di giustificare i nomi e le creature con malattie "alternative", come Las Plagas e Uroboros, sotto il gioco dell'Umbrella e di nuovi poteri corporativi. Proprio gli eventi inediti e le improbabili spiegazioni hanno corso il rischio di indebolire la serie, almeno sotto il profilo dell'originalità, ma sono

stati subito controllati dall'importazione di giochi di *Resident Evil 4*, capace di cambiare per sempre, come scrivevamo, i connotati del survival horror più diffusi. Al di là della totale tridimensionalità degli scenari, fattore da dare per scontato in un titolo Capcom del 2005, nel quarto capitolo vengono rivoluzionati visuale e



Leon è conosciuto con un bel nome, alla prova dei fatti lavoreremo a prima la base resolution.

sistema di controllo, e così anche l'approccio a zombi e mostri vari, con una soluzione vicina e comunque distinta dagli sparatutto in terza persona. Se il controllo preciso della linea di fuoco entra a far parte della giocabilità, insieme a spettacolari mosse finali e alla maggiore personalizzazione di armi ed equipaggiamento (con relativi compravenditori), la lentezza dei personaggi

duttile da poter essere adattato a diverse condizioni di sfida, ne è un esempio l'oscuolo *Dead Space*, simile al gioco Capcom in diversi aspetti, la cui difficoltà è stata addirittura limitata verso il basso nel secondo capitolo, per stemperare l'ansia lungo i corridoi pieni di Necromorphi. In qualche modo, anche *Silent Hill: Homecoming* ricorda *Resident Evil* e nei combattimenti e nell'impostazione della visuale, ma il gioco di Double Helix, pur se inferiore ai primi capitoli della serie, è rimasto rispettoso di alcuni canoni classici, come la marcata vulnerabilità del protagonista e gli enigmi in odore di avventura grafica. Se vogliamo,

"Oggi è la saga di *Resident Evil* a rappresentare il genere del survival horror nell'immaginario collettivo"

e la reperibilità di munizioni rimangono l'ortore da *F.E.A.R.* e dai successivi FPS con propensione all'orrore, come *Singularity* e *The Darkness*.

A dire il vero, la taratura della difficoltà ha subito un ritocco verso il basso, soprattutto in *Resident Evil 5*, ma questo non ha nulla a che fare con l'impianto di base, abbastanza

lo spirito di *Silent Hill* è stato raccolto da *Alone in The Dark*, che ha portato il genere - anche in questo caso con forti contaminazioni sparatutto - verso spazi immensi e nuove soluzioni esistenziali.

L'ultima variazione sul tema di *Resident Evil*, invece, offre lo spunto per aprire una digressione sugli sparatutto cooperativi di matrice orrorifica, capaci di reinterpretare la tradizione del survival horror nella forma più radicale. *Resident Evil: Operation Raccoon City*, in arrivo a breve anche su PC, appartiene proprio a questo filone, anche se ha l'ardire di tornare negli scenari classici, lungo le strade della cittadina e i corridoi della base sotterranea, prima che ogni cosa venisse spazzata via da un'esplosione nucleare.

LA CALATA DELLE ORIE

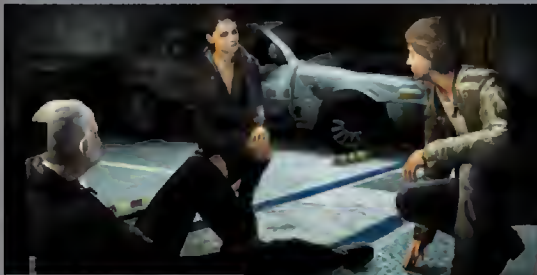
Prima di proseguire chiariamo un concetto: accostare un titolo come *Left 4 Dead* a survival horror equivale a una piccola forzatura, anche solo per il diverso ritmo che ne caratterizza l'azione e per il differente rapporto delle forze in campo. Tuttavia, il gioco di Valve si basa su un presupposto estremamente efficace, in qualche modo connesso ai titoli a cui abbiamo parlato finora: per esaltare il tema della sopravvivenza, in un videogioco in cui i protagonisti sono più



Alone in The Dark: The New Nightmare è più semplice del predecessore e molto meno violento.

TERRORE DALLA SVEZIA

Gli sviluppatori indipendenti di Frictional Games meritano una menzione. In un contesto come questo, perché sono responsabili di vere e proprie opere d'arte videoludiche. Esperienze in prima persona come quelle che due personaggi e del recente *Amnesia: The Dark Descent* non possono essere definite come semplici survival horror, ma il loro incontro scaturisce dalle istituzioni di genere. Questi giochi "simulatori", a loro modo, vincono e cambiano l'ambiente dove i giocatori del genere come H.P. Lovecraft ed Edgar Allan Poe. Secondo alcuni, fra le forme le immagini di personaggi così e spensierati, a confronto con decenni migliori, laboratori abbandonati e mezzi inaccessibili. La situazione è un obbligo, visto che le armi sono inefficaci (in *Amnesia* sono state del tutto eliminate) e la visione dei mostri può provocare il panico, con movimenti scattolosi e un'evoluzione della visuale. Una volta attivata la presenza, invece, l'unica soluzione percorribile è la fuga, nella speranza di non essere individuati dall'horror, con la possibilità di costruire baracche grazie al notevole controllo della fisica. L'unica limitazione, se di limite si può parlare, è il senso d'angoscia che i giochi di Frictional possono provocare, diventando così anche i suoi titoli.



L'esperienza di *Amnesia: The Dark Descent* è un'esperienza di terrore, con una sensazione di presenza al 100%.



Per i fans dei survival horror su PC è arrivato anche *Amnesia: The Dark Descent* nel 2004. Ma gli altri titoli sono ancora in via di sviluppo.

Se i giocatori amano i titoli, senza nessuna esperienza di campo, i videogiochi di Frictional Games possono fare di cose nuove.

OSTILLATO DI LOVECRAFT

Fra i survival horror su genere, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* di Headlight Productions occupa un posto d'onore. Poco importa se la versione PC è in prelievo all'appello, nel 2004, in un modo poco presentabile sotto il profilo grafico (con una conversione fedele alla computer grafica per la prima Xbox). In quanto caso, abbiamo a che fare con qualità che superano nettamente le limitazioni, in quelle che, probabilmente, è l'esperienza videoludica più riuscita dell'opera di Lovecraft. L'ispirazione è composta da "La Mente di Innsmouth" e altri racconti, a *Dark Corners of the Earth* è studiato per suscitare i caratteristici temi dello scrittore di Providence, come il richio di follia di fronte a verità sconosciute per la mente umana. L'atmosfera e alcuni dettagli della giocabilità, come il livello di sanità mentale del protagonista, potrebbero essere stati sfruttati per i giochi di Frictional Games (diciamo in queste pagine, anche se le armi hanno ancora un piccolo peso, come presenzi, e ogni un po' più complessi, come nei survival horror della prima ora).



In *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*, il giocatore decide di realizzare un'indagine di Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth.

"Lo spirito di *Silent Hill* è stato raccolto da *Alan Wake*, che ha portato il genere verso spazi aperti e nuovi orrori esistenziali"

veicoli e le armi più potenti, gli sviluppatori hanno fatto sì che anche i nemici siano molto più rapidi, oltre che incredibilmente più numerosi. In modo che il giocatore possa essere messo alla prova, proprio come in un buon survival horror, oppure isolato dal resto del mondo.

Tra le altre cose, una simile necessità si è unita alle suggestioni cinematografiche più moderne e apprezzate, influenti per lo stesso *Left 4 Dead*, con ovvio riferimento alla progenie di simili zombi (o infetti) portata al successo da "28 Giorni Dopo". I Non Morti di George A. Romero sono ben

accetti anche nell'horror contemporaneo, con la loro grottesca rappresentazione di una civiltà allo sfascio, automatica e cieca nella reiterazione del male, ma la visione di Danny Boyle rappresenta un aggiornamento intelligente e acuto delle stesse tematiche, che fa corrispondere a una società più veloce una serie di mostruosità altrettanto repentine. Sia come sia, è proprio l'attenzione ai dettagli di scena ad aver reso L4D superiore al modello di *Killing Floor* e al celebre *Mod per Unreal Tournament 2004*, poi reinterpretato nel concitato titolo commerciale di Tripwire Interactive, ha sfruttato per primo



Se si ama il cinema horror americano, *Left 4 Dead* è uno dei titoli da guardare alle ceneri di PlayStation.



L'ambientazione di *Resident Evil 4* è così convincente, che è difficile immaginare la trama di *Resident Evil 4* dalla trama di gioco.

una paragonabile struttura di gioco, con orde di mostri e un gruppo di personaggi costretti a difendersi fino allo stremo. In una sabbia di orrore ancora oggi molto piacevole e giocata (che vede l'esercito inglese contrapposto ai demoni dell'inferno). *Left 4 Dead* è il suo seguito, però presentando una costruzione scenica molto più elaborata. In cui i rifugi non sono più semplici negozi di armi, tra uno stage e l'altro, ma diventano veri e propri nodi di una piccola storia, fornendo le motivazioni per passare tra i livelli come in un titolo single player. Ed è proprio questa impostazione, portata su un registro narrativo ancora più sbalordito, che *Resident Evil 4* (ovvero *Resident Evil 4*) vuole simulare, nelle vesti di uno spartano cooperativo (in terza persona, come timido legame con la

serie principale), mettendoli nei panni degli spietati uomini dell'Intelligenza. In una linea temporale a cavallo fra il secondo e il terzo episodio della saga.

La degna conclusione di questa carrellata di titoli, però, non può che essere affidata al pregevole e recente *Dead Island*. Interessato da diversi contenuti scaricabili, pur con tutti i suoi difetti, di tenuta tecnica e di effettiva validità della trama, il gioco di Techland rappresenta la versione di survival horror più intrigante e complessa degli ultimi anni, giustamente premiata dalle attenzioni degli appassionati. La strada percorsa dagli sviluppatori tedeschi è stata sfruttata solo in parte da altre serie, prima fra tutte quella di *Dead Rising*, con un mix di free roaming, sandbox e azioni da GDR di azione: proprio giocando alla saga di Capcom, colma di zombi

IL SONNO DELLA NAGIONE (GERERA MOSTRI)

Un altro titolo interessante, per la sua storia, è *Dead Island* (per nel nuovo del survival horror in prima persona). *Dead Island* è un gioco di azione di Action Form. Nel contesto di un misterioso disastro naturale, che ha provocato una zombizzazione nucleare, lo schema di gioco introduce diverse distinzioni, quali il rischio mortale derivato dal freddo e le tensioni psicologiche in cui il personaggio, un meteorologo russo, può vivere le esperienze dei membri dell'equipaggio deceduti. Non si tratta di un progetto riuscito in tutti i suoi aspetti, specie per la fisica e la presenza dell'engine, ma può essere recuperato da chi ama l'entire più sfumato e sottile, nonché le trame evocative, piene di significati nascosti.



Dead Island, di Action Form, è un'esperienza per le visioni di delirio da altri titoli d'azione e orrore.

ma ben distante dalle atmosfere di *Resident Evil*, viene naturale il desiderio di usufruire delle opportunità con maggiore libertà, senza essere limitati da una rigida finestra temporale (l'arrivo dell'esercito, segnalato da un timer) e da uno schema d'azione fin troppo frenetico. *Dead Island* offre proprio questa chance, liberando tutte le potenzialità della contaminazione fra i generi: fornisce al giocatore mappe immense e decine di personaggi Non Mortali. Fantasma, armi da costruire e tante opzioni di combattimento, e lascia liberi di sperimentare strumenti di morte, combinazioni e abilità, senza restrizioni che non siano legate alla difficoltà degli scontri (in gran parte all'arma bianca e strettamente in prima persona, come ulteriore variazione sul tema). Lo scenario del pandico tropicale, poi, recupera alla perfezione il tropico tanto caro a George A. Romero, fra la spensierata società dei consumi e l'invasione del Non Morto dandogli, con le vittime del virus ancora in costume da bagno e un sole accanito che avvolge ogni cosa, come nella migliore delle immagini.

Da un simile schema resta fuori solo la paura, quella vera, dal momento che *Dead Island*, come gran parte dei giochi di Techland, evoca emozioni che si avvicinano di più al "panico", nelle situazioni estreme e coerenti, oppure il ricrearsi in situazioni di marfante e squallori. Per i titoli di orrore più cattivi, noncuranti dei giocatori impressionabili, vi invitiamo a fare un giro tra i box in queste pagine, colmi di videogiochi a basso costo e ad alto tasso di spavento, spesso trasversali ai generi. Dall'orrido, l'arte di incutere terrore non dipende dall'essere a disposizione, ma solo dalle buone idee.

LA TUA RIVISTA SEMPRE CON TE!

- ✓ risparmi **TEMPO** e **DENARO**
- ✓ la **COMPRI OVUNQUE** tu sia
- ✓ la leggi **UNA SETTIMANA PRIMA** che arrivi in **EDICOLA**
- ✓ **NON PERDI** mai un **NUMERO**
- ✓ hai **L'ARCHIVIO SEMPRE** a portata di mano
- ✓ puoi **ABBONARTI** o **ACQUISTARE** solo i **NUMERI** che **VUOI**
- ✓ **FACILE** per tutti!



EDICOLA di Apple *Ti puoi anche abbonare!*

APP di iTunes Store *Scegli il numero che vuoi!*





Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: albertofalchi@sprea.it

LINGUAGGIO MACCHINA

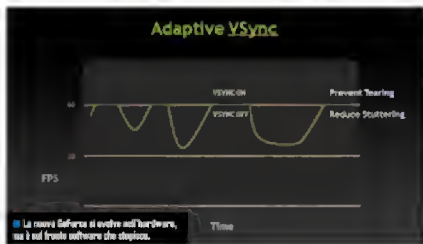
Tante novità e tutte insieme. Da una parte abbiamo le CPU Ivy Bridge di Intel, le prime con processo a 22 nanometri, dall'altra la GPU più veloce sul mercato, la GeForce 680 di NVIDIA, anche lei forte di un nuovo processo produttivo, in questo caso a 28 nanometri. Non poteva poi mancare la "prova su strada" del nuovo iPad, dotata di un display impressionante.

NVIDIA PUNTA SULLA QUALITÀ

LA nuova architettura Kepler di NVIDIA è, come prevedibile, più veloce rispetto all'ammiraglia di AMD, la Radeon 7970.

Si tratta di un margine limitato a pochi percentuali, ma non certo disprezzabile, che però va a favore di AMD quando si sale molto con la risoluzione, superando i 2560x1600. Tale "limite" è dovuto alla scelta di implementare un bus a soli 256 bit e d'installare 2 Gi di GDDR5 al posto dei 3 proposti dalla concorrenza, ma è giustificato dal fatto che solo una minoranza dei videogiocatori è dotata di costose configurazioni a triplo schermo (prevalentemente utilizzate dai fan delle simulazioni di guida, più che dai cecchini degli FPS).

Al di là delle prestazioni, sono altri gli aspetti che meritano di essere approfonditi. In particolare, è l'Adaptive Vsync ad aver colpito la nostra attenzione. Gli appassionati più naviganti sanno bene che, idealmente, un gioco dovrebbe renderizzare un numero di fotogrammi pari alla frequenza di refresh del monitor (60 Hz nella stragrande maggioranza dei casi): con un frame rate superiore si assisterà al fastidioso effetto noto come Tearing, dove l'immagine appare a tratti spezzata in due. Per ovviare a questo problema, solitamente, si attiva dal driver la funzione



"L'Adaptive Vsync ha colpito la nostra attenzione"

Vsync, che lega gli FPS del gioco al refresh dello schermo. Ciò, però, origina un'altra anomalia. Sino a che la scheda genera oltre i 60 FPS, infatti, tutto funziona come dovrebbe, ma se per caso il frame rate scende sotto tale soglia, c'è il rischio d'incappare nello Stuttering, praticamente dei microscatti nella riproduzione simili agli artefatti di cadenza che si presentano visionando film NTSC su televisori PAL.

Finora, quindi, era fondamentale che il gioco potesse girare a 60 FPS in ogni frangente, così da non incappare in questi fastidiosi problemi. La soluzione proposta da NVIDIA è geniale

nella sua semplicità: la voce Adaptive Vsync farà in modo che l'algoritmo si attivi sempre quando il gioco gira sopra i 60 FPS, e si disattivi in caso contrario. Un clic sul pannello di controllo elimina definitivamente Stuttering e Tearing.

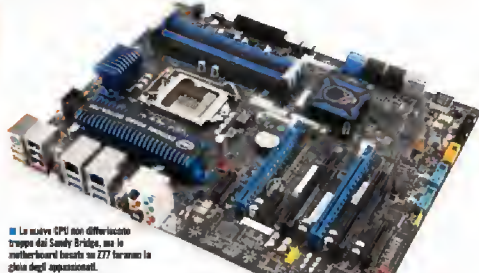
Forse, qualcuno tra i nostri lettori rischia di farsi incantare dai numeri indicati nei benchmark, ma in redazione siamo rimasti molto colpiti dall'attenzione dedicata a questi dettagli, piuttosto che dalle prestazioni pure. Queste ultime, tra l'altro, fanno ben poca differenza quando si vanno a valutare schede top di gamma come quelle in esame. **GIUOCO**

INTEL CORE I7-3770K

- Produttore: Intel
- Distributore: Intel
- Internet Store Intel.it
- Prezzo: 320 circa

CON qualche settimana di ritardo sulla tabella di marcia, i processori Ivy Bridge sono finalmente arrivati, insieme ai nuovi chipset di Intel Z77, che integrano USB 3.0, SATA 6 e scheda Wi-Fi dual band.

Come abbiamo anticipato in passato, la caratteristica che differenzia nettamente Ivy Bridge da Sandy Bridge è il processo produttivo a 22 nanometri, grazie al quale gli sviluppatori sono riusciti a ridurre in maniera significativa le dimensioni del die, sia i consumi del chip. Lo spazio "svantato" sul chip non è stato sfruttato per aggiungere transistor alla CPU e quindi migliorarne la potenza di calcolo, ma è stato dedicato alla



La nuova CPU non differenzia troppo da Sandy Bridge, ma il miglioramenti sono in 22 nanometri la gioia degli appassionati.

nuova GPU, denominata Intel HD 4000. Ora, la sezione video integrata supporta tre schermi contemporaneamente, OpenCL, e soprattutto DirectX 11, oltre a poter essere overclockata e risultare ben più veloce che in passato. Certo, il pubblico dei giocatori non sarà soddisfatto dalle sue prestazioni ludiche, abituato alle meraviglie offerte dalle GPU dedicate, ma i nostri test rivelano dei netti passi avanti: DRT 3 al livello di dettaglio medio risulta più che giocabile a 1280x720, e For Cry 2 a livello Alto è sempre rimasto sopra i 30 FPS, alla medesima risoluzione. D'altra parte, possiamo scordarci Crysis 2 anche al minimo del dettaglio, ma tutto sommato i progressi sono notevoli, e ci lasciano ben sperare per quanto riguarda gli Ultrabook che monteranno queste CPU, teoricamente in grado di garantire qualche soddisfazione ludica.

Per quanto riguarda la potenza della CPU, tralasciando la sezione video, le differenze con Sandy Bridge sono ridotte a pochi punti percentuali. Del resto, il numero di transistor non varia, così come le frequenze di lavoro, ma per ottenere le medesime prestazioni consumeremo meno

energia, fattore trascurabile sui desktop, ma molto importante sui PC portatili. Chi si diletta con l'overclock, in compenso, sarà felice di sapere che grazie al processo a 22 nanometri è possibile spingere le frequenze di lavoro a livelli prima inimmaginabili. I 5 GHz si ottengono con una certa semplicità, a patto di avere una buona motherboard e un minimo di confidenza con i parametri del BIOS (ora di tipo UEFI, con un'interfaccia navigabile via mouse e comoda da usare), c'è chi ha voluto vedere sino a quanto si può arrivare e, con sistemi estremi a base di azoto liquido, sono stati documentati i 7 GHz.

Un'evoluzione che farà piacere a chi intende acquistare un notebook con questa CPU, un po' meno a chi gioca sul desktop. Il margine di overclock è elevato, ma le prestazioni del processore sono quasi identiche al Sandy Bridge.

"La sezione video integrata supporta tre schermi"

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

KEPLER DA VIAGGIO

NVIDIA, contemporaneamente al lancio delle GeForce 680 per sistemi desktop, ha presentato anche la serie 600 di GPU dedicate ai notebook, le cui tre esponenti più potenti prendono i nomi di GeForce GTX 675M, 670M e 660M. Le prime due sfruttano ancora l'architettura Fermi, venduto rispettivamente 384 e 336 CUDA core uniti a 1 o 2 GB

di GDDR5 tramite un bus a 256 e 192 bit, quindi possono essere considerate delle semplici rivisitazioni delle apprezzate 580M e 570M. La terza, sebbene esista una nomenclatura inferiore, è basata su Kepler e può sfruttare fino a 384 CUDA core a 835 MHz, nonostante ai produttori dell'architettura Fermi, venduto rispettivamente 384 e 336 CUDA core uniti a 1 o 2 GB

in favore del risparmio energetico. Dedicate ai notebook più leggeri e agli Ultrabook sono le GeForce 650M e 640M, collegate alla memoria video tramite bus a 128 bit ma comunque capaci di trasformare questi sottili portatili in vere macchine da gioco. L'Acer M3 è il primo Ultrabook dotato di GeForce ad avere raggiunto il mercato e, secondo la stessa NVIDIA, è in grado di eseguire

Battlefield 3 al livello di dettaglio Alto mantenendo un framerate superiore ai 30 FPS.

ALIENO PESANTE

AlienWare, la sezione di Dell concentrata sulla produzione di PC dedicati ai videogiochi, ha subito sfruttato il debutto degli Ivy Bridge di Intel per rinnovare il proprio modello di punta MX18. Il nuovo arrivato guadagna,

APPLE IL NUOVO IPAD

Produttore: Apple
Distributore: Apple
Internet: www.apple.it
Prezzo: € 429 (16 GB) - € 499 (32 GB)
- € 549 (64 GB) - € 649 (128 GB)

TUTTI si aspettavano l'iPad 3, ma l'ultimo tablet di Apple non ha quel numero dietro il nome.

Si chiama semplicemente il nuovo iPad ed è azzeccata come lo era il nome di iPhone 4S al posto di iPhone 5, il nuovo iPad, infatti, pur migliorando notevolmente alcuni aspetti, non rappresenta quel salto di qualità che ci si aspetterebbe da un vero e proprio successore. L'ultimo tablet della Mela montata riesce comunque a stupire, anche solo per il magnifico Retina Display alla risoluzione di 2560x1600, ben oltre quella "tipica" di Full HD. In pratica, si ha una risoluzione identica ai migliori display 27" o 30" pollici, ma in un'unità da soli 9,7 pollici, il che implica una densità di pixel impressionante rispetto a quanto siamo abituati. Per gestire un numero tanto elevato, il nuovo processore

"Se non possedete un tablet, è il prodotto verso cui puntare"

ASX vanta una GPU a ben quattro core, anche se non si tratta di un chip totalmente inedito, ma del solito PowerVR SGX543 cui sono stati aggiunti due core. La potenza della GPU è fondamentalmente raddoppiata, ma non facciamoci troppe illusioni in merito a una nuova generazione di giochi: sebbene siano stati annunciati alcuni titoli, come *Infini Blade 2*, l'impressione è che l'unico parametro che li differenzia dal passato sia la risoluzione molto elevata. I muscoli più sviluppati, in sostanza, serviranno per gestire l'alta risoluzione del display. È stata dedicata attenzione anche alla videocamera integrata: il sensore raggiunge i 15 MegaPixel, e sono stati adottati tutti



gli accorgimenti già visti su iPhone 4S per migliorare la qualità degli scatti. Il telefono, grazie al sensore da 8 MegaPixel, è ancora superiore al nuovo iPad quando si parla di foto, ma il gap è ridotto.

Pur con la GPU quad core e il nuovo display, la batteria permette di utilizzare l'unità per circa 9/9 ore prima di doverla ricaricare. Se non possedete un tablet, o se disponete della prima versione del dispositivo, il nuovo iPad è il prodotto verso cui puntare, ma se già avete in casa un iPad 2, dal nostro punto di vista vale la pena aspettare la prossima evoluzione. Anche perché il supporto alle reti telefoniche 4G non è ancora compatibile con l'implementazione italiana. Allo stato attuale, bisogna accontentarsi del 3G.

Il miglior tablet sul mercato. Il display è uno dei più belli che abbiamo avuto fra le mani, e finalmente è possibile scattare dalla foto di qualità. Piacere per l'implementazione di LTE.

9

Da sporta è indispensabile del predecessore, ma una volta attivato il display Retina, è impossibile sfuggirli.



Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico.

oltre al suffisso M2, anche un Core i7-3820QM a 2,7 GHz, abbinato a due Radeon 7970M configurate in Crossfire, ma in fase di acquisto è possibile scegliere una più economica accoppiata Core i7-3610QM a 2,3 GHz e GeForce 660M. Il reparto memoria vede la possibilità di scegliere tra 4, 8 o 16 GB di DDR3 a 1.600 o 1.833 MHz, mentre l'hard disk da 750 GB è sostituibile

con un meno capiente, ma molto più veloce, SSD di Samsung o Crucial. Il prezzo di listino varia in base alle scelte dell'utente, ma parte da una base di 1.999 euro.

KILLER RADIO

La coraggiosa BigFoot Networks, nota qualche anno o sono per aver promosso delle schede di rete teoricamente capaci di

ridurre al minimo la latenza delle partite multiplayer, torna all'attacco grazie all'intervento di Qualcomm Atheros, che ha deciso di sfruttare il suo network manager per dare vita a un controller installabile nel notebook tramite modulo mini-PCI-E. Il Killer wireless N1202 supporta lo standard 802.11n a 2,4 e 5 GHz, gestisce tre antenne in modalità

MIMO e assicura anche le comunicazioni Bluetooth 4.0, ma soprattutto mantiene le promesse, offrendo un ping inferiore a parità di connessione, rispetto ai migliori controller di Intel e Cisco, contrariamente alle chiese ethernet di Bluetooth del passato. Il modulo sarà proposto ai produttori di portatili come opzione dedicata ai videogiocatori più attenti, ma è anche

AVM FRITZ!BOX WLAN 3270

Produttore: AVM
Distributore: AVM
Internet: www.fritzbox.it
Prezzo: € 140

LA tedesca AVM è più nota in Italia per essere tra i produttori del router Fonera, che non per la sua linea FRITZ!, molto apprezzata nel Nord Europa in virtù delle ampie funzionalità VoIP.

Il 3270 è privo di queste ultime, essendo il modello di fascia più bassa proposto dall'azienda, e non vanta la rete di hot spot gratuiti cui accedono gli utenti Fonera, ma ha comunque delle qualità. Queste ultime si nascondono dietro specifiche apparentemente anonime: quali l'integrazione di un modem ADSL2+, una connettività wireless 802.11n affidata a una doppia antenna MIMO e alla doppia frequenza 2,4 e 5 GHz, e una porta USB sfruttabile per condividere stampanti e hard disk esterni su tutti i PC di casa.

La presenza di 4 porte limitate a 100 Mbit e l'impossibilità di attivare le WLAN a 2,4 e 5 GHz contemporaneamente potrebbero far pensare che il 3270 abbia sacrificato funzionalità importanti nel tentativo di mantenere basso il prezzo finale.

Oppo un'attenta analisi, però, si scopre che la porta USB è sfruttabile con le chiavette 3G per condividere le connessioni UMTS e HSPA, che la porta del Wi-Fi riesce a coprire abitudini assai ampie, e che il firmware è dotato di tutte le funzioni UPnP-AV necessarie alle Smart TV per accedere direttamente ai

contenuti video presenti sui PC o sugli hard disk collegati all'unità.

AVM vende separatamente un ricevitore USB, chiamato Stick & Surf, che una volta collegato al router acquisisce tutte le impostazioni di sicurezza della rete Wi-Fi e le rende disponibili ai PC cui viene poi collegato, ma sul router stesso non manca un tasto WPS utile a rendere le chiavi predefinite una noiosa abitudine del passato, mentre un altro pulsante permette di spegnere del tutto le trasmissioni via radio.

Nelle nostre prove, il 3270, che nella sua parte inferiore mostra uno sticker contenente una chiave predefinita impostata di fabbrica (com'è ormai consuetudine per questo tipo di prodotti), è riuscito in media a inviare 70 Mbit al secondo via Wi-Fi, un valore

elevato tipicamente riscontrabile nei prodotti vantanti connessioni teoriche a 450 Mbps, ed è riuscito a diffondere un segnale soddisfacente anche attraverso un paio di spesse pareti di cemento. È un router versatile, insomma, che interesserà chi desidera condividere una connessione ADSL mentre è in vacanza e non intende scambiare spesso file di enormi dimensioni tramite cavo. Convinceremo appieno se fosse proposto a un prezzo più basso.

Firmware eccellente e sempre aggiornabile, copertura ampia via radio o una porta USB sfruttabile in molti modi: il FRITZ!Box costa un po' troppo per essere un router a 100 Mbit, ma mantiene tutto quello che promette.

7½

"La porta USB può essere sfruttata con la chiavetta 3G"

in fase di copia dei file di grosse dimensioni. Il prezzo del nuovo VR200M da 1 TB, terza evoluzione della famiglia Raptor, disponibile anche in tagli da 500 e 250 GB, si aggira intorno ai 320 euro.

ANTENNA PROVVIDENZIALE

Chi sfrutta i modem USB 3G per connettersi alla Grande Rete sa bene che la qualità

del segnale può variare molto anche solo cambiando stanza, dato che questo tipo di prodotti integra delle antenne di piccole dimensioni non sostituibili. La poco conosciuta Anycast Solution ha sviluppato una soluzione originale ed efficiente al problema: la KPI4, altro non è che un'antenna di amplificazione alta 250 mm composta da ottone stagnato e alluminio

NVIDIA GEFORCE 680

Produttore: NVIDIA
Distributore: Zalt
Internet: www.nvidia.com
Prezzo: 3.500

LE migliori GeForce della famiglia Fermi non sono state le costose 580 e le ancora più potenti 590.

Le campionesse della prima generazione Direct 11 di NVIDIA sono state le 560 Ti delle schede di fascia medio-bassa vendute in grandi quantità, relativamente poco affamate di corrente e molto veloci in SLI. Sarà forse per questo che le nuove 680, prime esponente dell'architettura Kepler, non sono basate su una GPU gigantesca e bollente, ma sembrano voler coniugare velocità a consumi energetici ridotti.

Alla base delle nuove architetture c'è la GPU GK104, al cui interno sono presenti ben 1.536 CUDA core, il triplo di quelli vantati dalle GeForce 580, collegati a 2 GB di GDDR5 tramite un bus a 256 bit. I core dedicati all'elaborazione degli effetti di shading, contemporaneamente a quanto accadeva nelle schede Fermi, operano alla stessa velocità del motore della GPU, ossia 1.006 MHz, mentre un rinnovato controller consente l'utilizzo di moduli di memoria a ben 6 Gt.

Il risultato è una scheda che sulla carta promette prestazioni del 50% superiori rispetto alle precedenti, pur consumando 195 watt: a pieno carico e solo 15 watt nei momenti di minor impiego, nonché capace di overlockare automaticamente la GPU fino a 1.100 MHz in base alle richieste dei motori 3D e alle segnalazioni di alcuni sensori di temperatura. Affatto pratico, la nuova architettura si muove quando si attivano gli effetti DX 11, superando di un buon 25% le 580 e facendo mangiare la



Il modello di riferimento di NVIDIA è accompagnato, sul mercato, da numerosi modelli leggermente overclockati e dotati di sistemi di raffreddamento alternativi.

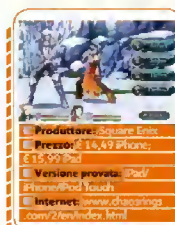
polvere alle Radeon 7970 in Battlefield 3, il cui livello di dettaglio Ultra, alla risoluzione Full HD e con 800 MSAA 4x, si mantiene sempre tra i 60 e 70 FPS. Sul piano della potenza, le GeForce 680 si permettono persino di insidiare con le 590 e le Radeon 6990, soprattutto nei giochi che non fanno uso di PhysX, data che la GPU GK104 ha una minore predilezione verso il calcolo scientifico rispetto alle GF 110 della precedente generazione. Dal punto di vista delle funzionalità, le Kepler portano due novità chiamate VSync adattivo e TXAA: il primo permette alla scheda di disattivare la sincronia verticale nel momento in cui il framerate scende al di sotto dei 60 FPS, in modo da evitare che sullo schermo appaiano 4,5 o 30 FPS anche solo per pochi istanti. Il secondo è un algoritmo AntiAliasing che offre la precisione del MSAA 8x al costo del più semplice 2x, il cui funzionamento è però legato al supporto dei giochi.

A completare il tutto, c'è la possibilità di sfruttare la stereoscopia su tre monitor contemporaneamente anche con una singola scheda, grazie alle due uscite DVI accompagnate da HDMI e DisplayPort. In sostanza, le 680 costano meno delle controparti di AMD pur battendole nella maggior parte dei titoli, sono parche nei consumi e promettono di spazzare Metro 2033 su una superficie di 5760x1080 pixel senza fare troppo. Giovanni Kepkele le avrebbe dispiaciute come delle splendide stelle nascenti.

Consumano relativamente poco, permettono di gestire tre monitor e maxizzano i giochi Direct 11. In somma: la GeForce 680 celebra la vittoria di NVIDIA in questa generazione di schede ULV.

8½

CHAOS RINGS 2



Produttore: Square Enix
Distributore: Zalt
Internet: www.square-enix.com/chaosrings
Versione provata: PS3
Prezzo: 16,49 Euro
Versione provata: PS3
Internet: www.square-enix.com/chaosrings

UNA volta, i giochi per telefonino occupavano pochi Kb e non erano neppure vagamente confortabili con i loro "tattili maggiori" per PC o console.

Ed è arrivato l'iPhone e sono cresciuti di spessore, di qualità e di dimensioni, pur senza mai avvicinarsi veramente alla profondità del "vero" videogame. Infine, è arrivata Square Enix... e nulla è stato più come prima.

Square Enix, per prima, ha avuto il coraggio di trattare i dispositivi basati su iOS alla stregua di normali console domestiche, realizzando titoli di qualità indistinguibile, e per questo, venduti anche a un prezzo che si avvicina più a quello dei giochi tradizionali. Questo nuovo corso è stato inaugurato un paio d'anni fa con lo stupefacente Chaos Rings, GdR d'ambientazione fantasy con uno stile e un engine grafico che agli appassionati più smaliziati ricordano gli ultimi capitoli

della saga di Final Fantasy. Dopo il deludente spin-off Chaos Rings Omega, gli sviluppatori tornano alla ribalta con un eccellente sequel. Chaos Rings II basa gran parte del proprio successo, oltre che sulla spettacolarità della grafica, sulla vastità del mondo esplorabile e su una colonna sonora di rara suggestione, anche su due punti cruciali: la profondità della trama e il sistema di combattimenti. La trama di Chaos Rings II è matura, profonda e ricca d'imprevedibili capovolgimenti di fronte, un intreccio narrativo coinvolgente, a tratti quasi commovente nella sua epicità, che obbligherà il giocatore a scelte sofferte pur di completare la missione del protagonista.

Sul piano dei combattimenti, Chaos Rings II fa tesoro dell'esperienza maturata da Square Enix in questo settore: si tratta di un sistema a turni, in cui scegliere se far combattere i propri personaggi "a coppia" (con maggior potenza d'attacco, ma richiama l'incolumità di entrambi) o in "singolo" (tattica più prudente, ma meno efficace). Non manca un nutrito repertorio di combo e power up, di poteri magici e di assalti all'arma bianca di devastante potenza. Un gioco destinato, insomma, ai veri appassionati di giochi di ruolo, purché mastichino un buon inglese.

Chaos Rings II è disponibile su PS3, Xbox 360, Wii, iOS e Android. Prezzo: 16,49 Euro. Versione provata: PS3/Android. Internet: www.square-enix.com/chaosrings. In alcune zone la strategia in tempo reale con cui l'iPhone non vede fine all'ultimo combattimento.

Provato



La serie Total War ha conosciuto il suo periodo d'oro nel 2006, in seguito a una serie di giochi di successo, tra cui il più recente, Total War: Shogun. Il gioco è stato accolto con entusiasmo da una comunità di giocatori che non ha mai smesso di seguire la serie. Total War: Shogun è un gioco di strategia in tempo reale che si svolge in Giappone durante il periodo Edo. Il gioco è diviso in due parti: la prima parte è dedicata alla campagna e la seconda parte è dedicata al combattimento. La campagna è divisa in tre fasi: la prima fase è dedicata alla preparazione, la seconda fase è dedicata alla guerra e la terza fase è dedicata alla pace. Il combattimento è molto spettacolare e realistico, con una grafica di alta qualità e suoni molto belli. Total War: Shogun è un gioco che vale la pena di provare.

Produttore: Sega
Prezzo: 4,54
Versione provata: PS3/Android
Internet: www.sega.com/totalwarshogun

In alcune zone la strategia in tempo reale con cui l'iPhone non vede fine all'ultimo combattimento.

Provato



Angry Birds Space è un gioco di strategia in tempo reale che si svolge nello spazio. Il gioco è diviso in due parti: la prima parte è dedicata alla campagna e la seconda parte è dedicata al combattimento. La campagna è divisa in tre fasi: la prima fase è dedicata alla preparazione, la seconda fase è dedicata alla guerra e la terza fase è dedicata alla pace. Il combattimento è molto spettacolare e realistico, con una grafica di alta qualità e suoni molto belli. Angry Birds Space è un gioco che vale la pena di provare.

Produttore: Rovio
Prezzo: 4,09
Versione provata: iPhone/Android
Internet: www.angrybirds.com

Niente di straordinario, ma il gioco è molto divertente e si può giocare su iPhone e Android.

"C'è la possibilità di sfruttare la stereoscopia su tre monitor contemporaneamente!"

Tech News

Tutte le novità dal mondo della tecnologia applicata al divertimento elettronico

anodizzato, disegnata in modo da accogliere i modem USB al suo interno e collegabile al PC tramite cavo. Grazie a esso, il segnale ottiene un'amplificazione di quasi 10 dB, ossia un raddoppio dell'intensità che può fare la differenza nelle zone in cui la copertura è carente. A reggere il curioso gadget è un piccolo treppiede da tavolo, incluso nel prezzo di 5 euro.

METRO PUNTUALE

Dopo aver ufficializzato la futura disponibilità di tre edizioni principali di Windows 8, Microsoft ha rivelato che le applicazioni pensate per il suo prossimo sistema operativo rimarranno in gran parte sempre aperte in background, sfruttando un metodo simile all'ibernazione. In sostanza, i PC muniti di Windows 8

si comporteranno un po' come i smartphone, caricando gran parte dei programmi principali all'avvio e lasciando attivi mentre l'utente si sposta sulle altre applicazioni. Per evitare che i programmi inutilizzati vadano a ingolfare la RAM, il sistema operativo provvederà a copiarne lo stato su disco, permettendo, secondo gli ingegneri Microsoft, una

transizione tra le finestre dell'interfaccia Metro quasi sempre istantanea, soprattutto in presenza di unità SSD. I giocatori ansiosati dall'idea di vedere Crisis convivere insieme a decine di pagine Internet non devono preoccuparsi, però: all'utente verrà lasciata la libertà di fermare completamente i programmi attivi, tramite un task manager rinnovato.

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare in poco spazio.

CELLULANI TRA LE NUOVE

Quando la notizia ha fatto il giro dei principali blog e siti specializzati in telefonia mobile, molti hanno pensato a una bufala. Questa volta, però, a smentire ogni sospetto è stato il famoso stampa dell'azienda interessata. Conferma alla Boeing, una delle due industrie aeronautiche leader al mondo nella produzione di aerei di linea, che negli ultimi anni

ha lavorato anche a un progetto inaspettabile: la realizzazione di un nuovo telefono cellulare. Il "Boeing Phone", in arrivo nella seconda metà del 2012, sarà uno smartphone basato su Android, una specie di supertelefonino pensato esclusivamente per riferirsi alla Boeing, una delle due industrie aeronautiche leader al mondo nella produzione di aerei di linea, che negli ultimi anni

Se vi state leccando i baffi all'idea di avere il simile dispositivo, sappiate che il telefono non è ancora lanciato sul mercato "consumer" ma solo in ambito business. Tra i clienti potenziali ci sono aziende governative, multinazionali e centri di ricerca. Il prezzo ufficiale non è ancora stato comunicato, ma dovrebbe aggirarsi intorno ai diecimila dollari.





L'ultimo chipset di casa Intel trova posto nel Sistema medio, ora pronto ad accogliere i primi processori Ivy Bridge. Nel frattempo, la sezione video delle tre configurazioni si rinnova, grazie all'arrivo di Kepler e delle Radeon 7800.

Il Sistema GIUSTO

EVOLUZIONE VIDEO

CON L'AVVIO DELL'ARCHITETTURA KEPLER, LA POTENZA 3D DELLE NOSTRE DUE CONFIGURAZIONI PIÙ COSTOSE HA SUBITO UNA BRUSCA IMPENNATA: LA GTX 680 È UNA VERA "MADRID ALASKA", IN GRADO DI MOSTRARE I MUSCOLI QUANDO SI ATTIVA IL RENDERING PIÙ SOSTANZIOSO DI Battlefield 3 e Crysis 2, e di rendere fluida anche la partita giocata alla risoluzione di 2560x1600 pixel.

La Radeon 7870 del Sistema medio, però, non sfugge davanti a tanta potenza, offrendo prestazioni allineate a quelle della GTX 580, che se ne fa qualche mese o sono regnato incoronato nei benchmark.

Nel Sistema base trova posto, invece, una scheda della passata generazione, dato che la Radeon 7770, con il loro bus da 128 bit, spesso risultano più lente della odiata GeForce 560, quella senza cuffio TI e munita di 336 CUDA core. Una mix di vecchio e nuovo, insomma, che permette di eseguire tutti i giochi al massimo livello di dettaglio ma, soprattutto, promette un'elevata longevità al PC destinati a sostenerci, l'anno prossimo, con una nuova generazione di console.

PROCESSORE

■ **SISTEMA IDEALE:** Intel Core i7-3570 (35W)
Socket 1155 - 3,4 GHz - quad core - HyperThreading - 10 MB cache L3 - 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO:** Intel Core i5-2400 (75W)
Socket 1155 - 3,1 GHz - quad core - 6 MB cache L2 - 95 watt

■ **SISTEMA BASE:** AMD FX-4100 (95W)
Socket AM3+ - 3,6 GHz - quad core - 8 MB cache - 95 watt

Due differenti versioni dell'architettura Sandy Bridge arrivano le configurazioni più potenti, assicurando agli utenti di avere una potenza di calcolo paragonabile a quella richiesta dai giochi più impegnativi, montando il Sistema Operativo un numero di core ridotti, grazie all'HyperThreading, il più economico FX di AMD non è comunque da meno quanto a efficienza, ed è il grado di elaborare la fisica di qualità esplosiva senza incertezze.

SCHEDE VIDEO

■ **SISTEMA IDEALE:** Intel Core i7-3570 (35W)
1.006 MHz core - 2 GB GDDR5 a 6 GHz - bus 256 bit - 1536 CUDA core

■ **SISTEMA MEDIO:** Radeon HD 7870 € 300
1.008 MHz core - 2 GB GDDR5 a 6 GHz - bus 256 bit - 1.280 stream processor

■ **SISTEMA BASE:** GeForce GTX 560 € 150
810 MHz core - 3 GB GDDR5 a 6 GHz - bus 256 bit - 336 CUDA core

Alla nuova architettura Kepler di NVIDIA spetta il compito di animare al massimo del dettaglio i giochi DirectX 11 del Sistema ideale, ma la 7870 della configurazione media non deluderà chi vuole risparmiare circa 200 euro e giocare comunque al meglio. La GeForce GTX 560 del Sistema base è il miglior compromesso fra prezzo e prestazioni.

SCHEDE MADRE

■ **SISTEMA IDEALE:** ASUS P8B75 Plus (75W)
Intel Z77 - Socket 1155 - 4 B0011 - 4 PCI-E 16x - 5 SATA - 50 WPM

■ **SISTEMA MEDIO:** MSI Z77A-GD55 € 150
Intel Z77 - Socket 1155 - 4 B0081 - 3 PCI-E 16x/8x - 4 PCI-E 1x - 6 SATA - 12 W58

■ **SISTEMA BASE:** ASUS Z77A-GD55 (75W)
Intel Z77 - Socket 1155 - 4 B0081 - 3 PCI-E 16x/8x - 4 PCI-E 1x - 6 SATA - 12 W58

Nel Sistema ideale trova posto una prodigiosa Z77 in grado di gestire 64 GB di RAM su 8 DIMM, A VGA in SLI e Crossfire e ben 4 SSD SATA6, mentre il nuovo chipset Z77 del Sistema medio assicura la possibilità di sfruttare contemporaneamente le capacità video della GPU interna e i muscoli elaborativi di Radeon o GeForce. La più economica ASUS non è inferiore alle rivali quanto a versatilità.

MEMORIA RAM

■ **SISTEMA IDEALE:** 8 GB Corsair Vengeance Blue PC3-15000 € 60
2 DIMM da 4 GB - latenze 11-11-11-30 a 2.132 MHz - 3,5v

■ **SISTEMA MEDIO:** 8 GB Corsair Vengeance Blue PC3-15000 € 60
2 DIMM da 4 GB - latenze 9-10-9-27 a 1.866 MHz - 3,5v

■ **SISTEMA BASE:** 4 GB Kingston HyperX PC3-12800 € 40
2 DIMM da 2 GB - 9-9-9-27 a 1.600 MHz - 3,5v

Il costante calo di prezzo delle DDR3 permette alle due configurazioni più costose di utilizzare 8 GB di RAM, capaci di accogliere contemporaneamente i motori di gioco e le applicazioni, senza mai sottoporre il sistema all'attacco della memoria virtuale. Il Sistema base vanta una esplosiva inferiori, ma sfrutta delle DIMM a 1.600 MHz in grado di soddisfare la fame di dati dei Phenom II X4.

CASSE

■ **SISTEMA IDEALE:** Logitech Z906 € 220
5.1 - Decoder Dolby Digital o DTS con input ottico e coassiale - 500 watt RMS - subwoofer

■ **SISTEMA MEDIO:** Logitech Z506 € 80
Kit analogico 5.1 - 75 watt RMS - uscita cuffie - volume su satellite

■ **SISTEMA BASE:** Creative Inspire T40 € 60
Kit analogico 5.1 - 50 watt RMS - subwoofer - telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: la Z906, oltre a vantare un'ingegnere digitale, può anche esplodere potenti e sensore cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque a offrire un audio soddisfacente.

MONITOR

■ **SISTEMA IDEALE:** Asus VG2480H € 320
27 pollici - risoluzione 1920x1080 - 5 DVI - 1 HDMI - 2 ms - 120 Hz

■ **SISTEMA MEDIO:** Samsung S23A7500 € 350
24 pollici - risoluzione 1920x1080 - 1 HDMI - 2 ms - 120 Hz

■ **SISTEMA BASE:** Asus VG238H € 280
23 pollici - risoluzione 1920x1080 - 1 DVI - 1 HDMI - 2 ms - 120 Hz

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza la fedeltà cromatica in favore di un'eccellente reattività dei cristalli e di un pieno supporto al 3D, ottenuto grazie alla frequenza di 120 Hz. Ad affiancare le porte HDMI sono degli ingressi DVI e DisplayPort, utili ad assicurare il funzionamento della stereoscopia di NVIDIA, di ATI e delle console.

SCHEDE AUDIO

■ **SISTEMA IDEALE:** Creative SoundBlaster X-Fi Titanium HD € 130
24/96 in 7.1 - 24/24/24 in stereo - DTS Interactive - OpenAL

■ **SISTEMA MEDIO:** Creative SoundBlaster Recon3D € 100
24/96 in 5.1 e stereo - Dolby Digital Live - OpenAL

■ **SISTEMA BASE:** Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/192 kHz le modalità 5.1 - EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio con le sue stagioni X-Fi e con le nuove Recon3D, particolarmente a proprio agio con l'audio tridimensionale dei giochi. La SoundBlaster del Sistema ideale si distingue per la compatibilità di qualità e la possibilità di sfruttare il DTS con dei modelli capaci di codificare gli audiolibri più sofisticati. Nel Sistema base, invece, si appoggia l'ampio delle soluzioni integrate in ogni motherboard moderna.

ALIMENTATORE

■ **SISTEMA IDEALE:** Enermax Revolution X2 € 40
3.000 watt - 12 PCI-E 8 pin - 1 molex - 12 SATA - modulare

■ **SISTEMA MEDIO:** Corsair HX750W € 120
750 watt - 4 PCI-E 8 pin - 1 molex - 12 SATA - modulare

■ **SISTEMA BASE:** LC-Power LC650 € 70
650 watt - 2 PCI-E 8 pin - 1 PATA - 6 SATA - modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore al 90%, riescono a reggere potenze massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'impatto dei cavi nel case. Previsti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

DISCO FISSO

■ **SISTEMA IDEALE:** Intel SSD 320 GB e Western Digital Caviar Black € 180
1120 GB - Serial ATA 600 - 5200/7200 RPM - 64 MB di buffer - Tempa di accesso 1 ms/9 ms

■ **SISTEMA MEDIO:** Western Digital Caviar Blue € 110
1 TB - Serial ATA 600 - 7200 RPM - 64 MB buffer - tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE:** Seagate Barracuda 7200.12 € 70
1 TB - Serial ATA 300 - 7200 RPM - 32 MB buffer - tempo di accesso 9 ms

A un SSD da 2,5 pollici dotato di controller SandForce 2281 spetta il compito di accelerare il sistema operativo del Sistema ideale, mentre i giochi trovano posto in un ottimo Black Caviar, fratello maggiore del Blue presente nella configurazione media. L'economico Barracuda offre, come gli altri, buone prestazioni a tutte le funzionalità AHCI.

Risultato

Il risultato complessivo che, nel momento della redazione del presente articolo, ci ha permesso di ottenere dalle nostre configurazioni è il seguente:

SISTEMA IDEALE
€ 2.700
(limite 3.000)

SISTEMA MEDIO
€ 1.440
(limite 2.000)

SISTEMA BASE
€ 850
(limite 1.000)

SPORI ESTERI

La scheda audio esterna migliora l'esperienza di ascolto dei giochi eseguiti sul notebook. Ecco tre modelli utili al gioco e alla riproduzione musicale.

Asus Xonar Essence Mini
€ 400

11 opamp intercambiabili, 120 dB SNR e un amplificatore per cuffie rendono questo gioiello di Asus adatto a essere collegato a monitor impietosi H-Fi. www.asus.com



Creative Sound Blaster Recon3D
€ 89

Un processore quad core dedicato alla conversione dei segnali stereo in 5.1, capace anche di elevare la qualità delle chat audio durante le partite. www.creative.com



Creative Sound Blaster X-Fi
€ 29

Tutte le funzioni di audio tridimensionale tipiche delle X-Fi in una scheda grande quanto una chiavetta USB. www.creative.com



Solo per esperti Una guida passo-passo

In queste pagine abbiamo esplorato diversi metodi per prendere il controllo in remoto del desktop di un amico, con il suo pieno consenso, per il tempo necessario a risolvere i suoi problemi di configurazione software. Quando l'intervento diretto non è possibile, però, è



Una utility nascosta all'interno di Windows 7 consente di creare rapidamente delle guide passo-passo complete di descrizioni schematiche.

si ritrova a impiegare migliaia di caratteri in chat per cercare di guidare il malcapitato tra i menu, dimenticando che Windows 7 nasconde al suo interno un'applicazione estremamente utile in questi frangenti: il Problem Step Recorder può essere avviata semplicemente scrivendo **psr.exe** nel menu **Start** e offre un'interfaccia simile a quella del classico registratore di suoni, ma una volta abbinata con il pulsante **Inizia registrazione** non produce file audio o video, bensì un pacchetto zip contenente al suo interno una pagina xml. Al termine della registrazione, tale pagina, consultabile da qualsiasi browser, contiene tutti gli screenshot necessari a spiegare passo per passo le operazioni da svolgere, con tanto di descrizioni

automatiche che sottolineano quali finestre sono state raggiunte dal mouse e quale testo è stato inserito nelle caselle apposite. Il risultato è una guida rapida e chiara, priva di tempi morti, in cui è consentito inserire commenti aggiuntivi nei punti più complessi. I file prodotti dal Problem Step Recorder possono essere immessi in Rete come normali pagine Internet, inviati tramite posta o messi a disposizione per i download a tutti gli utenti. L'unico difetto dell'applicazione consiste nel fatto che le immagini degli schermi Full HD risultano poco leggibili una volta ristrette nella pagina del browser, ma tale limite è aggirabile semplicemente attivando la risoluzione di 1366x768 prima di avviare il programma.

una costante operazione di cancellazione e riscrittura. Intel è già al lavoro per risolvere tale limite, che verrà superato con l'arrivo della versione 11.5 del software Rapid Storage Technology, mentre AMD non ha ancora fatto passi avanti in questa direzione. I due Vertex in tuo possesso, così come gli altri modelli muniti di controller SandForce, svolgono però interamente un'operazione simile al TRIM, chiamata "garbage collection" (raccolta della spazzatura), che opera in modo intelligente, chiedendo di tanto in tanto al Sistema Operativo una tabella dello spazio ritenuto libero e cancellando il contenuto delle celle nei momenti di minor lavoro. Tale capacità funziona correttamente solo sfruttando il firmware di GC2 successivo

UN DUBBIO MINI

Il mio Pentium D a 2,8 GHz, impiegando quasi 4 minuti ad avviare il vecchio XP, deve essere pensionato. Stavo considerando la possibilità di sostituirlo con un Mac mini, essendo un giocatore, mi chiedo se il piccolo Apple abbia la potenza necessaria a eseguire i giochi. Quelli presenti su Steam possono essere lanciati senza problema?



Steam sta rapidamente diventando la piattaforma di riferimento per i giochi anche su Mac ma, in realtà, la piccola mela che contraddistingue i giochi Steamplay, quelli eseguibili su PC sia su Mac, adorna solo un ridotto numero

di titoli. Tra questi spiccano *Portal 2*, *The Witcher* e *Left 4 Dead 2*, ma dall'elenco è assente gran parte dei giochi recensiti da G4MC negli ultimi due anni. Ciò non significa, che i Mac non possano essere sfruttati per giocare: grazie a Boot Camp, il programma dedicato all'esecuzione di Windows, tutti i computer della Mela morsiata basati su Intel possono avviare Vista e 7, ed eseguire i giochi con prestazioni del tutto paragonabili a quelle dei PC basati sul medesimo hardware. Ed è proprio in questo aspetto che il Mac mini ha il proprio punto debole: all'interno del modello più costoso attualmente disponibile c'è, infatti, una Radeon 6630 che offre prestazioni appena sufficienti a eseguire i giochi DX 9 alla risoluzione di 1366x768. Con di 800 euro necessari ad acquistare tale modello, invece, è possibile creare un piccolo PC, basato sullo standard mini-ITX, dotato di una CPU altrettanto veloce e una GPU decisamente più potente, in grado di superare nei giochi DX 11 anche gli iMac muniti di Radeon 6770. Il mini è, insomma, l'unico Mac sconsigliabile a un giocatore, dato che fa pagare molto care le sue dimensioni e, nella configurazione base, offre prestazioni paragonabili a quelle di un notebook di pari prezzo.



SOS Rapido Risposte brevi

D Il mio Acer Predator, animato da un quad core Q950 e da una GeForce GTX 260, non vuole saperne di eseguire *Batman: Arkham City*. Ogni volta che tento di avviare la missione principale, mi ritrovo prima davanti a una schermata nera, quindi all'errore **QA_APPROVED_BUILD - JANUARY_2011_387507**. Ho provato a installare nuovamente il NET framework di Microsoft, come suggerito da alcuni forum, ma il problema persiste.

Victor von Doom



Batman Wayne non sa tenere aggiornato tutto il suo software.

R Per far sì che il bel gioco di Rocksteady venga eseguito correttamente, è necessario che nel sistema siano presenti l'ultima edizione del client Games For Windows LIVE, le ultime DirectX e la versione più recente delle librerie PhysX di NVIDIA. I primi due software sono posizionati, dall'installer dell'edizione DVD nella cartella setup interna alla directory principale del gioco, ma sono recuperabili anche nell'omonima cartella generata da Steam, seguendo il percorso **Steam\steamapps\common\arkham2**. Le librerie PhysX, invece, sono disponibili all'indirizzo www.nvidia.com/object/physx_9.12.0213-driver.html e sono installabili anche da provision di schede AMD, che possono sfruttarle in modalità software.

D Approfondendo delle offerte natalizie di Steam, con mio fratello abbiamo comprato due copie di *Portal* per giocare insieme la campagna principale. Una volta creata la partita, quando tentiamo di invitarci, una finestra ci avvisa che il server non risponde, e nemmeno la ricerca manuale della partita offre risultati utili.

Luca

R L'impossibilità di raggiungere la partita creata dal PC di tuo fratello è probabilmente prodotta da un'errata

configurazione del router, che non permette al gioco di comunicare attraverso le corrette porte TCP e UDP. Entrando nel menu **port forwarding** del dispositivo (solitamente raggiungibile raggiungendo l'indirizzo **192.168.0.1** con il browser), dovrai aprire quelle contrassegnate dal numero **25565 27015 27016 e 8766**. Alcuni modelli di router richiedono, a fianco di ogni porta aperta, anche l'indirizzo del PC di destinazione, che nel vostro caso sarà quello che ha creato la partita. Per scoprire l'indirizzo all'interno della rete, è necessario avviare la console di Windows scrivendo **CMD** nel menu **Start**, quindi sfruttare il comando **ipconfig**, che nella riga **Indirizzo IPv4** riporterà il valore in questione.

D Possiedo una GeForce 9600 che vorrei affiancare alla mia GTX 570 per assegnare l'esecuzione degli effetti PhysX. Mi hanno detto, però, che la scheda è

troppo datata e potrebbe creare problemi. Amaro

R Le specifiche consultate da NVIDIA per l'esecuzione degli effetti PhysX indicano una GeForce di classe DirectX 10 dotata di 32 unità di shading e almeno 256 MB di memoria dedicata. Di conseguenza, la tua 9600, con i suoi 96 shader di classe 4.0 e 512 MB di GDDR3 dovrebbe eseguire i calcoli richiesti dalla fisica dei giochi senza particolari problemi. I freid benchmark sottolineano, però, come la GeForce GTX 570 possa, da sola, a offrire prestazioni così elevate da rendere il contributo della sua progenitrice praticamente inavvertibile. In pratica, l'affiancamento della 9600 potrebbe risultare utile in presenza di una GTX 280 o di una GTX 550, ma già passando alle 640 sarebbe effettivamente difficile notare un aumento nel framerate dei giochi. Se vuoi persistere nel tuo intento, comunque l'affiancamento è fattibile, dato che entrambe le schede condividono gli stessi ForceWare.

La prima delle ultime GeForce 510 e 610 rende inutile indicare a PhysX la GeForce DirectX 10 come room.



Un router troppo primitivo può bloccare il sessione al server di Arkham.

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Di tutti le linee guida dei nostri esperti

1. **GMC prova soltanto giochi compatibili e free.** Meglio non rischiare le scartate, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma a volte sempre di versione completa.

2. **Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e un voto.** Il primo o il secondo giorno di prova i giochi sembrano sempre di compleanno, così da offrire un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. **A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere,** e assegniamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. **I voti che vediamo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità:** se un gioco è brutto o poco giocabile non sarà ininfluente. Se un titolo non è nemmeno di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo dire così che è fatto di un cattivo prodotto.

5. **Giudichiamo ogni gioco per quello che offre:** nel caso di uno spettacolo 3D, sarà fondamentale verificare l'aspetto grafico, la potenza su Internet a velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra mondiale sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni consideriamo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
Il titolo che il nostro gruppo di esperti ha scelto come il migliore del mese. Tutti i giochi che entrano in questa categoria sono raccomandati a "velocità fulminea".



GIOCHI CONSIGLIATO
I titoli che meritano un voto tra il 4 e il 5. Possono diventare "Giochi del Mese" ma è necessario che abbiano la qualità per diventare nelle pagine di preparazione per i nostri lettori.



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato. Tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti di interesse a un prezzo inferiore. Se un gioco è speciale, ne parliamo in un numero di "Un Vero Affare".



IMPOSTAZIONE PARALLELA
Non sempre tutti i videogiochi trovano il loro posto nel nostro sistema. Con questo simbolo vogliamo dire che, stando a tavola, un Internet e un'impostazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegniamo i voti nelle recensioni

Per quanto i giochi che proviamo per noi, abbiamo almeno 4 diversi dati da prendere in considerazione: la qualità del gioco, la grafica, la velocità, la potenza e la velocità di risposta. I voti sono assegnati su una scala da 1 a 10, dove 1 è il peggio e 10 è il meglio.

3 o meno	4-5	6-7	8 o più
<p>3 o meno: Il gioco è molto lento, con tempi di risposta molto lunghi. La grafica è molto bassa, con colori molto scuri e poco dettagli. Il suono è molto basso, con voci molto deboli e poco chiari. Il gioco è molto lento, con tempi di risposta molto lunghi.</p>	<p>4-5: Il gioco è lento, con tempi di risposta molto lunghi. La grafica è bassa, con colori scuri e poco dettagli. Il suono è basso, con voci deboli e poco chiari. Il gioco è lento, con tempi di risposta molto lunghi.</p>	<p>6-7: Il gioco è medio, con tempi di risposta medio. La grafica è medio, con colori medio e medio dettagli. Il suono è medio, con voci medio e medio chiari. Il gioco è medio, con tempi di risposta medio.</p>	<p>8 o più: Il gioco è veloce, con tempi di risposta molto brevi. La grafica è alta, con colori chiari e molto dettagli. Il suono è alto, con voci chiare e molto forti. Il gioco è veloce, con tempi di risposta molto brevi.</p>

Girare sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Sarete, è difficile capire, da un solo titolo, se un gioco è adatto al vostro computer. Per questo, abbiamo creato la nostra "Pagella di GMC", che vi aiuterà a capire se un gioco è adatto al vostro computer. La nostra "Pagella di GMC" è divisa in tre sezioni: "Analisi Tecnica", "Legenda" e "Voti".

La nostra "Pagella di GMC" è divisa in tre sezioni: "Analisi Tecnica", "Legenda" e "Voti". La nostra "Pagella di GMC" è divisa in tre sezioni: "Analisi Tecnica", "Legenda" e "Voti".

La nostra "Pagella di GMC" è divisa in tre sezioni: "Analisi Tecnica", "Legenda" e "Voti". La nostra "Pagella di GMC" è divisa in tre sezioni: "Analisi Tecnica", "Legenda" e "Voti".

ANALISI TECNICA

LEGENDA

Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

Il nostro PC non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia, per questo, non potremo giocare a titoli che richiedono un motore grafico particolarmente all'avanguardia. Per questo, non potremo giocare a titoli che richiedono un motore grafico particolarmente all'avanguardia.

	Intel Core i3-3220	Intel Core i5-3570	Intel Core i7-3770	Intel Core i9-7900	Intel Core i11-9900
Single Core	1024x768	1280x800	1440x900	1600x1200	1920x1080
Real Core	1280x800	1440x900	1600x1200	1920x1080	2560x1440
Quad Core	1280x800	1440x900	1600x1200	1920x1080	2560x1440

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC **ACT Predator Trooper**

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff di esperti, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita.

ALBERTO FALCHI
Specialista in Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer.

ANTONIO COLICCI
Specialista in Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer.

MOSI VIBRO
Specialista in Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer.

RAFFAELLO RUSSINO
Specialista in Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer.

SIMONA MAIORANO
Specialista in Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer.

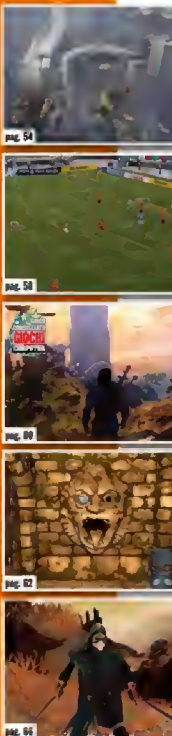
ELISA LANTIA
Specialista in Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer. Ha lavorato per anni alla redazione di Giochi per il Mio Computer.



Binary Domain

LE PROVE DI QUESTO MESE

Binary Domain	54
UEFA Euro 2012	58
The Witcher 2 Assassins of Kings: Enhanced Edition	60
Legend of Grimrock	62
Confrontation	66
Naval War: Arctic Circle	68
DCS: Black Shark	70
Deep Black: Reloaded	72
The Walking Dead: The Game - A New Day	74
All Zombies Must Die!	76
Shoot Many Robots	78
Mortal Kombat Arcade Kollection	79
Master of Alchemy L'ascesa dei Meccanologi	80
Superbrothers: Sword & Sworcery EP	81
Botanica	82
Victoria II: A House Divided	83





GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

BINARY DOMAIN

Il Giappone crea un clone robotico delle sparatorie occidentali.

IN ITALIANO

Binary Domain è l'ultima traduzione di un gioco di lavoro di successo, ma spesso è volentieri trasformato in un'idea di calcoli sulle forme geometriche. Sono stati tradotti anche i comandi vocali da implementare con il sistema. Il gioco può essere acquistato anche presso punti di download digitale come Steam, GOG.com, Amazon.com, ecc.



TEMPO fa, l'industria dei videogiochi giapponese era la punta di diamante del settore e l'Occidente cercava in tutti i modi di eguagliare il successo. Con la generazione iniziata dall'arrivo di Xbox 360 e delle nuove console, però, le cose sono cambiate: la potenza di calcolo è aumentata, il pubblico si è allargato e le mode si sono evolute.

Una volta, il Giallo videoludico era rappresentato da titoli come Final Fantasy e Metal Gear Solid, ma oggi sono i veri record di vendite. Spettano ai furiosi proiettili di van Call of Duty. In particolare, il settore degli sparatutto ha visto affermarsi un sistema di copertura, lanciato da Gears of War, che è poi stato preso in prestito da decine di altri giochi. Con un tasto si ripara dietro quel che offre il livello e con l'altro si esce allo scoperto per prendere la mira. Si può sparare alla cieca, senza sporsi, e l'energia pensa si rigenera quando non si subiscono colpi per qualche secondo. Quante volte vi siete imbattuti in meccaniche come questa? L'idea base è così semplice e facile da implementare, che è stata applicata a ogni contesto, dagli scontri "realisti" di Battlefield 2 alle battaglie fantasy di Hunter. La nascita del demone.

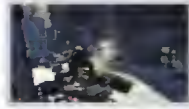
Binary Domain è uno sparatutto in terza persona, con quella classica visuale sopra la spalla e una serie di protagonisti nerboruti e dalla battuta facile. Ci sono armi devastanti, sequenze d'azione individuali e tanti momenti di violenza allo stato puro. Tutto, dallo stile grafico alla giocabilità, ricorda la serie di Gears of War, senza margini di errore. Tornando alla riflessione sulla creatività del Sol Levante, di colpisce molto

"È uno sparatutto solido, divertente e incalzante"

vedere come questo tipo d'imitazione arrivi proprio da Sega, una delle leggende del videogioco giapponese. Un tempo punto di riferimento per i titoli più innovativi e audaci sul mercato. Ma il tempo passa, il nostro hobby preferito si evolve a una velocità incredibile, e il fatto che Binary Domain ricordi altri sparatutto non è necessariamente una brutta notizia. L'esecuzione è di qualità, la trama è piacevole e il ritmo è di tutto riposo. Siamo nel 2080, e il pianeta terra è ben diverso da come lo conosciamo oggi. Nei primi anni del XXI secolo, infatti, gli sconvolgimenti climatici

AZIONE IMPROVVISA

Di tanto in tanto, le sparatorie lasciano spazio a momenti d'azione più variegati, come salti, tuffi, schivate e inseguimenti, regolati da sempre ma efficaci quasi come eventi, nei quali bisogna premere con tempismo i tasti che compaiono sullo schermo. Alcuni già saranno stordendo il naso, ma si tratta di digressioni gradevoli e ben eseguite che pur essendo poco interattive, conferiscono a Binary Domain un po' di spettacolo in più.

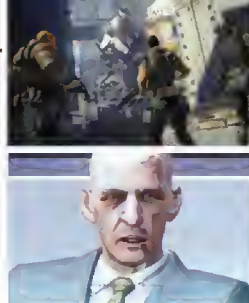


hanno devastato tre quarti delle città esistenti, lasciandole sommerse dalle alluvioni e costringendo quel che restava dell'umanità a edificare di nuove. Per farlo vengono costruiti dei robot lavoratori, che scatenano una guerra sotterranea per i brevetti tra l'inventore giapponese Amada e il suo concorrente americano della Bergen Corporation. Il progresso tecnologico legato ai lavoratori meccanici pone vari problemi etici e pratici, per via dei quali viene firmata una nuova convenzione di Ginevra, con una clausola ben precisa: è vietato e illegale sviluppare robot che



Le animazioni dei volti sono ben realizzate, ma il lavoro della scena d'interazione a lavorare alla personalità della trama.

Di come sono stati come altri bambini. Il nostro sono



CHIACCHIERE DI SQUADRA

Tra una sparatoria e l'altra, i compagni di squadra si mettono a chiacchiere con il nostro Dan, alternando discorsi seri e battute da caserma. Le semplici risposte disponibili influenzano il punteggio di livello, ma il meccanismo che regola il tutto diventa palese nel giro di un'ora, direi di sì e la cosa giusta da fare nel 90% dei casi. L'idea avuta da Sega era valida, ma questo tipo di implementazione rende la meccanica poco rilevante e in ultima analisi, noiosa.



non siano chiaramente distinguibili dagli esseri umani. Eppure, proprio durante la sequenza introduttiva, la sede della Bergen è attaccata da un robot suicida, apparentemente identico a un normale impiegato. Il dato più inquietante è che lui stesso non aveva nessuna idea della propria origine sintetica. Da tale premessa parte una trama da film d'azione, narrata con rapide sequenze d'interruzione tra una



La reazione dei nemici ai colpi volati è senza dubbio l'aspetto più riuscito di Binary Domain. È appagante a livello tattico ed è rilevante la tattica di gioco.

sparatoria e l'altra. Nonostante il tema sia molto interessante e ricorri quasi a racconti di Philip K. Dick, lo svolgimento va decisamente verso il banale, accantonando le finzioni morali in favore del solito humour testuale. Il risultato è comunque molto godibile, specie nell'ottica dell'azione, ma chi si aspettava un gioco maturo rimarrà deluso. Le meccaniche alla base di Binary

Domain sono identiche a Gears of War, con una copia quasi sfaccata del sistema di controllo. Non solo le regole dedicate alla copertura sono uguali al cento per cento, ma viene replicata anche la cosiddetta "rookie run", la caratteristica corsa accorciata per spostarsi in fretta da un riparo all'altro. A prima vista, sembra veramente di essere alle prese con una nuova versione del capolavoro di Epic, anche per i protagonisti: una squadra di soldati d'élite che varia dall'essere un mercenario alla sexy combattente con forme sinuose e carattere spigliato. Per nostra fortuna, questa carenza di originalità non ha impedito agli sviluppatori di svolgere un buon lavoro, dando vita a uno sparatutto solido, divertente e incalzante. Se siete dei veterani del genere avrete una costante sensazione di non tutto sia al posto giusto: le intelligenze Artificiali offrono una sfida sensata, pur senza eccellere. I livelli sono ben studiati e offrono una certa libertà di movimento (pur rimanendo lineari). Le armi danno una bella sensazione di fisicità. Anche il sistema che gestisce gli impatti dei proiettili sul nemico funziona come si deve, tanto da permettere di

ATTIVAZIONE SU STEAM
Il gioco richiede connessione a Internet per la prima attivazione. Dopo la quale può funzionare in modalità offline.

CONTROLLER
Sebbene sia possibile giocare con mouse e tastiera, Binary Domain è chiaramente nato per essere giocato con un controller. La gestione dei comandi tattici e del sistema di copertura da Gears of War è molto più intuitiva con un controller Xbox 360.

■ L'energia vitale si ricarica automaticamente quando non si muoveva solo per qualche secondo.

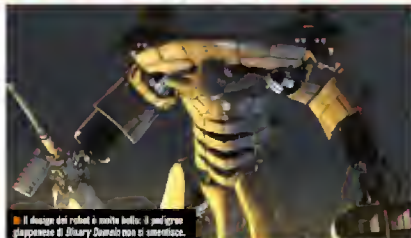


MULTIPLAYER STANDARD

Binary Domain include un multiplayer molto prevedibile, con una piccola selezione di mappe e una serie di modalità, che vanno dai classici deathmatch all'ormai onnipresente "Orda" in stile *Gears of War*, nella quale si coopera con gli altri giocatori per sopravvivere a ondate consecutive di nemici. Tutto funziona come si deve, ma la scena è di contenuti vuota e presto, e farà sì che nel giro di un paio di mesi i server siano deserti. Sembra di essere alle prese con un compilato, fatto solo per aderire agli standard del genere.

FRUSTRAZIONE VOCALE

La stessa esperienza con i comandi vocali a vista e al buio o freestyle, mantenendo le condizioni "ambientali" fissate automaticamente. Almeno prevede la funzione in una stanza silenziosa, senza rumore di fondo (che è comunque filtrabile tramite un apposito regolatore nel menu) e dipende il test da un classico headset, da un microfono più professionale, i risultati, come spesso succede con i comandi vocali, non sono stati soddisfacenti.



■ Il design dei robot è molto bello: il più grande di Binary Domain non si muove.

far cadere i robot sparando alle gambe, o di farli impazzire con qualche contro-attesa.

Le vere innovazioni di Binary Domain riguardano la gestione dei compagni di squadra, qui sono dedicati un sistema di reputazione simile a quello di Mass Effect e una serie di comandi per i movimenti tattici. Il nostro eroe, Dan, dovrà interagire durante le missioni con gli altri membri della Rust Crew, rispondendo a domande, proposte o battute.

Si tratta di semplici scelte multiple, il cui esito influenza l'opinione che i nostri commilitari hanno di noi. A seconda di chi abbiamo deciso di portare nella missione attiva, dunque, una battuta o un scontro sessuale potrebbe essere accolto con gioia o fastidio. L'altro fattore che influenza il rapporto con un alleato è la gestione delle battaglie. Il fuoco amico e la creazione di situazioni imprudenti o pericolose diminuiranno la lealtà nei nostri confronti.

Essere ben visti dai compagni fa sì che rispondano con prontezza ai comandi tattici, disponibili durante i combattimenti. È consentito ordinare una ritirata, un assalto, individuare copertura o dare il via a un attacco, come nel più basilare degli sparatutto tattici. L'idea è buona, ma l'implementazione

lascia a desiderare, anche perché la difficoltà è tanta in modo che il giocatore possa fare tranquillamente a meno di sfruttare questa meccanica. I livelli sono impegnativi, ma il flusso dell'azione incoraggia più le azioni solitarie che la pianificazione tattica. Inoltre, anche quando non ci sono rapporti cordiali, gli alleati fanno comunque la loro parte. Per questo motivo è molto più importante fare sì che siano sempre ben equipaggiati.



■ Ormai, nessuno, in Binary Domain, con tanto di ragazza masochista e fascista asiatica sexy o letale. Lo sterminio è arrivato.

NEGOZI DI GUERRA

I livelli sono letteralmente disseminati di negozi, ossia dei distributori automatici presso cui comprare proiettili, gadget e potenziamenti, sia per le armi, sia per i personaggi. La valuta con cui avvengono le transazioni sono i crediti che si guadagnano con ogni uccisione, quindi non c'è mai il rischio di trovarsi al verde. Un team ben accessoriato ed equipaggiato, in Binary Domain, è molto più importante che avere buoni rapporti con i compagni di squadra: un soldato con le armi giuste combatterà più che bene anche se il vostro Dan gli risulta antipatico.

Sebbene gli ordini possano essere impartiti alla vecchia maniera, con quanto testi, i più avventurosi saranno liberi collegare un microfono e controllare a voce l'intera squadra. L'idea è piacevole, ma l'esecuzione, come spesso accade in questi casi, è imprecisa e frustrante. Nonostante il sistema sia stato studiato nei dettagli, tanto da prevedere un vasto campionario di parole anche per le versioni localizzate (incluso l'italiano), il funzionamento è a dir poco insoddisfacente. Binary Domain è un gioco frenetico e veloce, e morire perché un compagno di squadra ha capito Roma per forza è fastidioso. Durante la nostra prova, inoltre, abbiamo rilevato come i comandi

"I più avventurosi potranno controllare a voce l'intera squadra"

In inglese venivano recepiti con più precisione rispetto a quelli in italiano. Sono dati da prendere con le pinze, come sempre succede quando si tratta di riconoscimento vocale, ma certo l'esperienza non funziona come

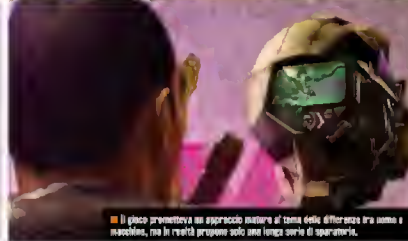
■ Risolvendo i robot nei punti giusti, è possibile privarli della guardia (ovviamente visibile a schermo) limitando così l'azione, a caratteri, trasformandoli in preziosi alleati.



■ CHECKPOINT I personaggi vengono salvati automaticamente in corrispondenza dei checkpoint, sparsi generosamente per i livelli. Durante la missione non ci è mai capitato di ripercorrere lo stesso tratto più per più di una volta.

GRAFICA NIPPONICA

A vedere le immagini si potrebbe pensare al look di Metal Gear 3, ma Binary Domain sfrutta un motore sviluppato interamente da Sega. I risultati, a breve andare, sono paragonabili agli standard del genere, ma fanno un'ottima figura grazie a una valida direzione artistica.



■ Il gioco prometteva un approccio nuovo al tema delle differenze tra uomo e macchina, ma in realtà propone solo una lunga serie di sparatorie.

IN UN PAROLE

Una sparatutto basata in terza persona.

Un'esperienza di gioco.

Un'esperienza di gioco.

Un'esperienza di gioco.

Un'esperienza di gioco.

Un'esperienza di gioco.

Un'esperienza di gioco.

Un'esperienza di gioco.

Un'esperienza di gioco.

Un'esperienza di gioco.

Un'esperienza di gioco.

Un'esperienza di gioco.

Un'esperienza di gioco.



GENERE: SIMULAZIONE CALCISTICA

UEFA EURO 2012

EA manda in campo la squadra riserve per il Campionato Europeo.

IN ITALIANO

UEFA Euro 2012
Come il tuo
fratello maggiore
UEFA 12 è stato
completamente
trasformato nella
versione Europa
menù, tutti i video e
telecamere sono
in italiano.



GRANDI polemiche e dubbi hanno accompagnato dal principio **UEFA Euro 2012**, il DLC ufficiale di Electronic Arts dedicato alla manifestazione calcistica continentale che, dal 8 giugno, vede impegnati gli Azzurri nella conquista di un titolo sognato dal lontano 1968.

Un po' a sorpresa, infatti, EA ha deciso di pubblicare in formato digitale un'espansione anziché un gioco completo, al prezzo di 2.500 FIFA Point (circa 20 euro). Accettate tutti è un'operazione al limite dell'impossibile e, dopo il comunicato del colosso di Redwood City, sui forum degli appassionati si sono scatenate discussioni infuocate in seguito alla pubblicazione di **UEFA Euro 2012**, le polemiche, invece che scemare, sono aumentate, complici alcune scelte che potremmo definire non propriamente azzeccate.

La pubblicazione in formato DLC è da considerare una vittoria per gli utenti (anni fa, la stessa EA aveva proposto degli aggiornamenti conditi da qualche novità marginale a prezzo pieno...), anche se i 9.900 euro non sembrano essere una cifra adeguata per il pacchetto offerto e per giocare a **UEFA Euro 2012** è necessario possedere il meraviglioso **FIFA 12**, la miglior simulazione calcistica del pianeta videoludico.

Una volta acquistato e scaricato il DLC (si tratta di oltre 600 MB tramite la piattaforma Origin), si trova protetto nei campani Origin, in Polonia e Ucraina. Scorrendo i menu di **FIFA 12** appare il logo della manifestazione e basta un clic per immergersi nella magia di **UEFA Euro 2012**. I numeri sono, come sempre, roba: 53 nazionali europee, 8 stadivisti, maglie, loghi, palloni e così via. Controllando con attenzione, però, si scopre che le licenze

SPEDIZIONE VINCENTE?

La modalità Spedizione è senza dubbio il fiore all'occhiello di **UEFA Euro 2012**. Giocare con calciatori di scontro livello richiederà grande impegno sia nel selezionare i propri capitani (un attaccante è consigliatissimo), sia nella gestione tatticamente l'undici a disposizione. È fondamentale, per esempio, trovare il modulo giusto per sconfiggere alcune squadre sulla carta più forti, anche a scettica della strada da percorrere (ogni volta che si sconfigge una nazionale avversaria si apriranno nuove vie sulla mappa) e da prendere con decisione, e affrontare ogni team in un determinato ordine potrebbe fare la differenza, così come una sconfitta potrebbe compromettere tutto (la strada verrà cancellata). Insomma, serve un po' di strategia in questa modalità che, si sa, è la più lunga da affrontare. Infine, segnaliamo una chicca, ogni successo ottenuto nella Spedizione porterà in dote al giocatore anche il piccolo pezzo di un mosaico, con una grande sorpresa finale.

Ufficiali di tutte le squadre non sono poi così tanti e, tra maglie "tarocche" e calciatori inventati, sono più di una ventina le nazionali ad avere qualche problema in tal senso. Una mancata partita da poco, trattandosi di "DLC ufficiali" della manifestazione europea. In passato c'era stata qualche svista con le licenze (come dimenticare l'Olanda in Mondiali FIFA 2007?), ma mai di tale portata. Anche le rose dei team non sono ancora quelle definitive, ma in questo caso non possiamo prendercela con nessuno: senza una sfera di cristallo è praticamente impossibile azzeccare tutte le probabili convocazioni, ed è stato promesso un successivo aggiornamento con tutti i calciatori chiamati nelle rispettive nazionali.

Per quanto riguarda le modalità di gioco, la novità più evidente di **UEFA Euro 2012** è rappresentata dalla *Spedizione*: su una mappa in perfetto stile "Risk", il giocatore dovrà guidare il proprio "dream team" composto da calciatori provenienti da tutta Europa alla conquista della coppa. La particolarità della suddetta modalità è di ricercare nelle meccaniche per costruire la nazionale e per sbloccare i calciatori.

GRAFICA E GIOCABILITÀ

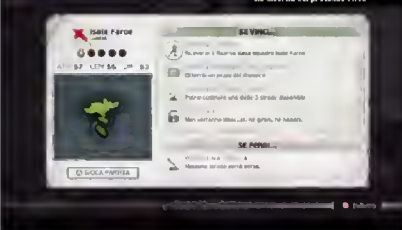
A parte il gran lavoro svolto nella riproduzione di stadi, cartelloni pubblicitari, palloni, menu e altro ancora, sul fronte grafico **UEFA Euro 2012** non aggiunge molto. I modelli poligonali, le texture e i volti dei protagonisti della manifestazione sono sostanzialmente gli stessi visti in **FIFA 12**. Abbiamo notato qualche annuncio nuovo, ma nel complesso nulla di eclatante. Purtroppo, invece, i piccoli problemi di fluidità e di frame rate evidenti in **FIFA 12**. Sul fronte della giocabilità non ci sono rivoluzioni. In attesa di **FIFA 13**, che dovrebbe apportare numerosi cambiamenti, per questo DLC Electronic Arts si è limitata a un lavoro di rifinitura generale. A parte qualche nuovo bug nel gioco online, **UEFA Euro 2012** ci è parso un po' più fisico rispetto a **FIFA 12**, mentre i portieri sembrano leggermente migliori e gli altri calciatori più agili nello smarcare. La telecamera della coppia Carsten Bengtson è stata arricchita con frasi ed esclamazioni, mentre i menu sono diventati più alcuni ottimi pezzi musicali.

si sceglie un capitano (possibilmente una stella, meglio se un attaccante) oppure si importa il proprio all'eroe virtuale, direttamente dal **FIFA 12**. In seguito, la CPU selezionerà una serie di giocatori (leggi "scarti" con un valore medio compreso tra il 50 e il 60) per completare tale compagine calcistica. Una volta deciso il nome della propria squadra, le maglie e lo stemma, comincia il cammino sulla mappa: si potranno affrontare determinate nazionali a ogni turno, battendole si otterranno dei giocatori (scelti dalla CPU) e dei pezzi di un mosaico da completare gradualmente. Per ottenere dei calciatori di un certo livello (costa delle stelle) è necessario battere una nazionale ben tre volte: con due vittorie



La Slavia dovrebbe essere aggirata precisamente dalla stessa EA.

Speriamo che la modalità Spedizione sia inserita nel prossimo FIFA.



"La novità più oclatante è rappresentata dalla modalità Spedizione"

si potrà selezionare solo un panchinaro. Con una rosa di livello così basso non sarà facile aprirsi altre strade sulla mappa e vi assicuriamo che sarà impossibile sconfiggere squadre dallo scarno blasone quali l'Irlanda del Nord o la Slovenia. A parte qualche problema (per esempio, le informazioni sui calciatori sono pochissime), la modalità Spedizione ci è dunque piaciuta parecchio, sia per la lunghezza sia per la sfida proposta.

Un'altra sezione interessante è quella dedicata alle slide, in cui inviere alcune partite leggendarie della manifestazione

continentale europea: per esempio, la prima prova si vedrà guidare la Spagna impegnata in una "terramorta" sulla Repubblica Ceca. Anche in questo caso, EA ha promesso che verranno sviluppati degli scenari appositi per questa modalità, nel corso degli Europei. Come sempre sarà consentito affrontare l'intera manifestazione in modalità offline, con il tabellone personalizzabile e altro ancora, oltre alle classiche partite veloci. Meno sostanzioso è il comparto online, che, a parte la possibilità di disputare i Campionati Europei con la propria nazionale composta agli giocatori in carne e ossa, non offre altro (niente partite contro amici).

Forse, con un po' più di tempo e meno fretta, Electronic Arts avrebbe potuto confezionare un buon DLC, insomma non completamente riuscita con **UEFA Euro 2012**.

Raffaello Rusconi

ATTENZIONE!

La riproduzione di una volta di più è necessaria. Installare **FIFA 12** prima di poter giocare a questo DLC, che è disponibile solo in formato digitale. Il codice per scaricare **UEFA Euro 2012** si acquista nei negozi specializzati oppure direttamente sulla piattaforma Origin di EA.

IN UN PARLARE

CAVITÀ

Il DLC ufficiale del Campionato Europeo di calcio.

È COME...

FIFA 12 non è una modalità in più, è la possibilità di conquistare il titolo europeo.

È PER...

Chi non è colto in 24 ore al giorno, per sette giorni alla settimana.

BOUCH

• Casa EA • Sviluppo EA Sports • Distributore Internet • Link <http://store.origin.com> • Prezzo € 19,90 (2.500 FIFA Point) • Età Consigliata 3 • Internet online: ea.com/it

• St. Min. CPU dual core 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM PS 3.0, 6 GB HD, **FIFA 12**, Internet
• Sistema Consigliato CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB RAM, una o più controller
• Multiplayer: Stesso PC, Internet

• La modalità Spedizione
• Il primo Campionato Europeo
• Le slide sono scaricabili
• Mancano alcune licenze
• Compagno online limitato
• Ripetute qualità di gioco

Con un prezzo più basso, tutte le licenze ufficiali e un comparto online più sostanzioso, questa espansione per **FIFA 12** dovrebbe al Campionato Europeo di calcio sarebbe stato un acquisto consigliato senza remore.

GRAFICA 5 SONORO 5 GIOCABILITÀ 5 LONGEVITÀ 5 I.A. 5 LICENZE 5



THE WITCHER 2 ASSASSINS OF KINGS: ENHANCED EDITION

Il "lupo bianco" Geralt di Rivia è tornato, in versione riveduta e corretta!

IN ITALIANO
Come The Witcher 2, anche la Enhanced Edition vanta una completa traduzione in italiano, che però si limita ai testi a schermo: il parlato resta in inglese. Il gioco consente di cambiare lingua con facilità, quindi chiunque è libero di scegliere la combinazione tastiera che preferisce.

QUANDO, circa un anno fa, i ragazzi polacchi di CD Projekt pubblicarono la loro seconda fatica, ossia *The Witcher 2: Assassins of Kings*, l'entusiasmo che pervase critica e pubblico fu chiaro.

Noi di GMC decidemmo di premiare il gioco con un 9, pur spendendo parecchie righe della recensione per mettere in evidenza i suoi inenarrabili difetti. I punti di forza, però, erano talmente numerosi e la cura nella realizzazione del prodotto così evidente, da spingerci comunque verso il voto massimo. Ciò nonostante, lo spazio di manovra per migliorare era presente, ed è proprio in questo spazio che s'inscrive la *Enhanced Edition* di *The Witcher 2*, da poco approdata sui nostri hard disk.

Si tratta ormai di una tradizione per CD Projekt: anche il primo *The Witcher* fu seguito da un'edizione migliorata, messa in commercio come gioco nuovo di zecca ma anche offerta gratuitamente a tutti gli acquirenti della versione base, proprio come succede per questo nuovo capitolo. Cominciamo col dire che alcuni dei difetti a nostro avviso più macroscopici di *The Witcher 2* avrebbero richiesto una riscrittura completa del codice. La *Enhanced Edition* non prevede, dunque, alcun passo avanti per l'interfaccia

GENERE: GIOCO DI RUOLO

Il motore grafico dunque avanzato eccezionali.

FILMATI VIRTUOSISTICI

La nuova edizione di *The Witcher 2* include anche diversi filmati inediti, tra cui una nuova lunga intro (filmato live) e un lungo filmato finale. Le sequenze non sono realizzate con il motore grafico del gioco, bensì in una scrupolosa computer grafica, capace di rivalutare con quella dei più importanti prodotti pensati per le sale cinematografiche. La cura nella inquadratura e nella resa, nonché l'attenzione ai particolari, fanno tornare in mente i leggendari filmati dei giochi Blizzard, che hanno finalmente trovato, a quanto pare, un vero concorrente. In generale, la grafica di *The Witcher 2* è ancora oggi semplicemente sopraffina, e mostra l'arco a qualche critica solo nella resa dei volti dei personaggi, ancora non espressivi come in altri prodotti (per esempio, la serie *Mass Effect* di BioWare).

La macchina (in particolare per l'inventario), né per la pesantezza generale del motore di gioco, che a fronte di una resa grafica ancora oggi forse ineguagliata (in particolare, per i pochi fortunati che potranno abilitare il cosiddetto "oversampling"), si accompagna a limitazioni quali aree esplorabili mai eccessivamente vaste e cariche a spezzoni, o cadaveri nemici scompaiono dal punto una volta usciti anche per un solo istante dall'inquadratura.

In generale, ogni comparto della giocabilità resta del tutto simile a quanto visto nel gioco base. Chi,

"I miglioramenti sono di carattere quantitativo"

dunque, per qualche ragione non avesse apprezzato *The Witcher 2*, difficilmente resterebbe entusiasta della sua edizione riveduta e corretta. I miglioramenti, infatti, sono soprattutto di carattere quantitativo: ciò su cui i ragazzi di CD Projekt si sono concentrati è l'eccessiva sveltezza con cui, nel gioco base, vengono liquidati alcuni passaggi della trama, sia per quel che riguarda le nuove vicende narrate sia per quanto concerne tutto ciò che il primo capitolo ha lasciato in sospeso. Se chi legge queste righe ha già sperimentato il gioco originale, la mente va subito al terzo atto, significativamente più breve del

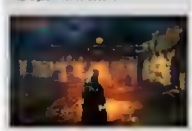
precedente e caratterizzato da una certa versione di incompletezza. L'*Enhanced Edition* lo arricchisce di ben cinque ore di missioni nuove di zecca, e differenzia secondo la strada intrapresa dal giocatore alla fine del primo atto (senza abbandonarci a eccessivi "spoiler", ricordiamo che da quel punto in avanti la trama si biforca sulla base dell'alleanza scelta dal protagonista Geralt: il capo delle Bande Blu di Temeria, Vernon Roche, o il capo

degli Elfi ribelli Scoiattoli, Iorveth). In realtà, tutta l'avventura del nostro cacciatore di mostri preferito è arricchita da piccole nuove missioni, dialoghi e miglioramenti del paesaggio e dei suoi vari abitanti. La maggior parte delle aggiunte, probabilmente, non sarà nemmeno notata se non da chi ha già ripetutamente percorso il gioco base, eppure il tratto di elementi significativi, capaci di gettare nuova luce sopra i particolari più oscuri della complicata trama. Nuovi riferimenti al contesto e alle vicende del primo capitolo si incontrano fin dal prologo. Negli atti successivi questi approfondimenti, perfettamente fusi con il resto dei contenuti, aiuteranno non poco a risolvere e a chiarire i punti più deboli della vicenda (quelli che vengono chiamati tecnicamente "plot hole"), quali per esempio il ruolo della maga Yennefer nel



IL TUTORIAL

Pur se in *The Witcher 2* è presente subito un lungo prologo che dà modo di provare le più importanti funzionalità del gioco, inizialmente mancava un vero e proprio "tutorial", che spiegasse ogni azione anche a chi di del tutto digiuno di GdR su PC. La carenza è stata colmata in una delle scorre patch, che si riflette naturalmente anche nella *Enhanced Edition*. Il tutorial è una mini-avventura del furto dasciuto dalla trama principale, e spiega minuziosamente il movimento, il dialogo, l'esplorazione e soprattutto il combattimento, suggerendo, alla fine, un livello di difficoltà adatto al giocatore che l'ha completato. L'aggiunta è apprezzabile, ma va detto che alcuni compiti (come l'uso dei cosiddetti "mutageni") rimangono inespugnabilmente oscuri.



I combattimenti sono strategici con una cura notevole.

passato di Geralt, oppure il destino di Shani, personaggio centrale nel primo capitolo e inespugnabilmente scomparso dal secondo.

Certo, in più occasioni ci si potrebbe lamentare del fatto che informazioni così importanti vengano semplicemente liquidate con una riga di dialogo o un brano del diario, ma si tratta pur sempre di informazioni preferibili al buio totale offerto dal gioco base. D'altra parte, quest'ultimo era costruito con l'obiettivo di essere il più possibile non lineare, e più si esagera nella duttilità della trama, però più diventa complicato rimanere coerenti con la stessa in un ipotetico seguito.

Alcuni miglioramenti "tecnici" presenti nella nuova edizione sono, in realtà, connessi alle varie patch pubblicate dagli sviluppatori nei mesi scorsi e ora inglobate nel nuovo pacchetto. Rispetto alla

primissima versione del gioco, per esempio, i comandi di Geralt in combattimento sono più reattivi e, in generale, tutto il comparto bellico appare più fluido e dinamico, pur mantenendo quella complessità a volte un po' troppo sopra le righe.

Tutto sommato, la *Enhanced Edition* di *The Witcher 2* è irrinunciabile: chi non ha provato il gioco base deve assolutamente colmare questa lacuna, e chi lo ha già fatto non ha alcun motivo per non saggiare questi miglioramenti, che sono del tutto gratuiti per i possessori del titolo. Complimenti, dunque, a CD Projekt per il lavoro svolto, pur se ci verrebbe da dire che sarebbe ancora meglio, in futuro, inserire tutti i contenuti previsti nella primissima edizione di un gioco, anziché un anno più tardi.

Mosé Viero

ACHIEVEMENT

Chi possiede la versione Steam di *The Witcher 2* può divertirsi con ben cinquantacinque achievement, sbloccabili tramite le azioni più varie (infatti, eccezionali nel combattimento, apprezzate perfino alle missioni, secondo di trofei, e via di questo passo). Possiamo notare che alcuni obiettivi si risolvono a vicenda: chi vincerà gli svariati deliranti sarti, dovrà per forza conquistare il gioco più di una volta.

ARTE

Un'altra novità del gioco è la medaglia Arcana: accendendola, non si farà altro che combattere contro orda infelice e proseguire secondo le forze di mestieri. La scoperta è l'occasione di punteggiare chi verrà rendere pubblici i propri risultati potrà, grazie all'interazione del compagno con i più medi sociali network.

IN UN PUNTO

Una versione riveduta e corretta del capolavoro *The Witcher 2*.

E CON...

Le scene *Goat* e le scene *Rose*, ma con una trama molto più complessa e una rilettura generale della trama.

E PER...

Gli appassionati di GdR e di belle storie in generale.

INSTALLAZIONE
La *Enhanced Edition* di *The Witcher 2* può essere acquistata in copia fisica, oppure tramite i sistemi di digital delivery (Steam, GOG.com, ecc.). Per chi preferisce acquistare la versione base può procedere con l'installazione automatica (che però genera qualche problema) o anche scaricarla manualmente. Il gioco nella sua nuova versione (scaricabile in chiaro) non appesantisce la sezione del sito www.gog.com.

<p>► Casa CD Projekt ► Sviluppo CD Projekt RED ► Distributori: Namco Bandai, Interact ► Telefono 02/757271 ► Prezzo € 39,90, gratta per chi lo fa gioco base ► Edizione Steam ► Internet www.the-witcher.com</p>							
<p>USCITA</p> <p>► Sistema Minimo CPU dual core 2.5 GHz, 2 GB RAM, Scheda 10256 MB PS 3.0, 14 GB HD</p> <p>► Sistema Consigliato CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 2048 MB PS 3.0</p> <p>► Multiplayer No</p>	<p>► Nuove missioni di alta qualità</p> <p>► Vengono chiariti molti punti oscuri della trama</p> <p>► Sistema di combattimento più appagante</p>	<p>The Witcher 2 ora un capolavoro anche nella versione base: la Enhanced Edition arricchisce il tutto, pur senza varare in modo significativo la sua trama e la sua interazione, purtoppo, sui difetti maggiori.</p>					
<p>► I difetti più gravi rimangono</p> <p>► Molte aggiunte sarebbero state gradite da subiti</p> <p>► Installazione da aggiornare senza problemi</p>	<p>GRAFICA</p>	<p>SONDRO</p>	<p>GIOCATILITÀ</p>	<p>LONGEVITÀ</p>	<p>TRAMA</p>	<p>LIBERTÀ D'AZIONE</p>	<p>9</p>



GENERE: GDR TATTICO

CONFRONTATION

Dal wargame da tavolo al PC: gli sviluppatori di Cyanide ci invitano alla sagra delle mazzate!

IN ITALIANO

Confrontation è la lingua italiana per quanto riguarda i testi, mentre la voce resta in inglese. La traduzione è generalmente valida, senza particolari svantaggi. Il gioco è disponibile anche in versione digitale su Steam (Dolby Digital, multilingua, ecc.).

ACHIEVEMENT

Confrontation offre 52 obiettivi sbloccabili su Steam, che sbloccano tutte l'oro dell'esperienza. Gli obiettivi, dall'uccisione di un certo quantitativo di nemici al completamento delle missioni.

ATTENZIONE!

Confrontation, anche nella versione Steam, non è un GDR. È un wargame da tavolo, con un'ambientazione da wargame da tavolo.

DOPO la delusione patita con A Game of Thrones: Genesis, Confrontation rappresenta una piccola, parziale redenzione per lo sviluppatore francese Cyanide, anche se non mancano all'appello buona parte del tedio e della ripetitività che segnavano il titolo ispirato ai romanzi di George R. R. Martin.

La nuova opera prende le mosse dal'omonimo gioco di miniature, disponibile anche in versione italiana. Con tali premesse, ci si sarebbe potuti attendere uno strategico, magari sulla falsariga di Warhammer: Mark of Chaos, ma il Confrontation videoludico è, piuttosto, una sorta di Gdr con forti inclinazioni tattiche, non troppo diverso dai momenti guerreschi di titoli classici, come quelli mossi dal glorioso Infinity Engine.

L'ambientazione non è eccessivamente banale: si tratta di un'epoca fantasy dai toni oscuri, che vede scontrarsi inquisitori armati di pistola a colpo singolo e donne da battaglia, frutto di esperimenti proibiti, con l'aggiunta di qualche lupo mannaro, tanto per gradire. La trama in sé, però, non esalta: al comando di una squadra di quattro combattenti devoti allo sterminio del Cifone (in sostanza, un'accolta di fanalini religiosi), ci troveremo ad affrontare una serie di missioni in stile commando, col fine di trionfare nelle lande di Aarklash. Scoppiate a parte, le nostre imprese si accontentano in una serie di missioni, ciascuna rispondente a obiettivi e zone specifiche ma, alla fine della fiera, tutte riassumibili nella stessa formula: qualche passo lungo un corridoio, seguito da uno scontro con un piccolo gruppo di nemici, e

In L'universo di Confrontation il ben caratterizzato, ma non rivela un ruolo fondamentale nel racconto del gioco.

TATTICA E ANCORA TATTICA

Confrontation, nonostante la grave ripetitività di fondo, conserva un certo valore come sfida tattica. Nel corso della campagna arriveremo a poter scegliere fra un'ampia selezione di combattenti, ben dodici, al fine di comporre la nostra squadra. Ciascuna classe disporrà di abilità specifiche e ricoprirà un ruolo Danus il templare, per esempio, ha il potere ineludibile di assorbire gli attacchi nemici, mentre l'esecutore Fera può rendersi invisibile e colpire gli avversari alle spalle. Peccato che i nostri eroi non brillino per intelligenza Artificiale, capita che indughino fin troppo nel reagire agli attacchi e, a causa di un pathfinding tutt'altro che ottimale, li vedremo, a volte, esibirsi in ridicole corse: circolano intorno al nemico.



"Le missioni offrono ben poco di caratterizzante"

troppo da una simile logica. Gli scontri avvengono in tempo reale, ma la pausa attiva ricopre un ruolo fondamentale: è possibile (e in realtà necessario) impostare sequenze di ordini, un piano di battaglia generale, controllando sapientemente

movimenti, attacchi e utilizzo delle abilità. È importante ingaggiare in mischia i maghi nemici, per esempio, proteggendo nel contempo i propri dagli assalti, o sfruttare i potenti difensori di un Templare per poi ordinare al nerboruto Inquisitore di caricare i



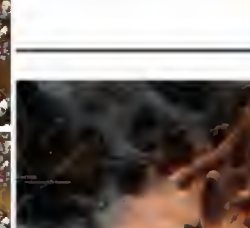
In la scorsa qualità grafica dei modelli ben manovra di condurre i suoi di mostri.



TECNICAMENTE PARLANDO

Dal punto di vista tecnico, Confrontation è un mezzo disastro. Al di là di qualche fastidioso bug, l'aspetto del titolo è decisamente vetusto, e ci ha ricordato, nel complesso, Spellforce II, un gioco del 2006. Dai modelli dei personaggi, alle animazioni, agli ambienti, tutto sembra vecchio di un lustro e oltre, polveroso e poco definito, inadatti ai raffinati gusti dei giocatori moderni. Sono, inoltre, le voci, dal canto loro, finiscono ben presto nel dimenticatoio, e non offrono niente più che il trito campionario di dialoghi e affermazioni retoriche non troppo credibili, tutte sul tenore di "monte all'attacco".

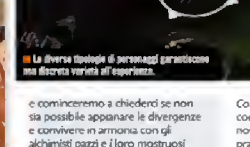
Un po' meglio il timbro del narratore, ma l'accento "british" piuttosto forzato tende a minare l'autenticità.



In Confrontation costruiamo sempre piccole squadre di eroi.



In la diversa tipologia di personaggi garantisce una discreta varietà all'esperienza.



e cominceremo a chiedersi se non sia possibile appannare le divergenze e convivere in armonia con gli alchimisti pazzi e i loro mostruosi demoni biomeccanici. Sarà proprio allora che Confrontation ci offrirà il ventunesimo gruppo di avversari da abbattere, più o meno identico al precedente e nemmeno troppo intelligente. Sì, il titolo Cyanide è, a livello di contenuti, piuttosto vario, ma non certo abbastanza per contrastare la noia di missioni troppo lunghe e che, alla prova dei fatti, offrono ben poco di caratterizzante.

Tutto quanto figura accanto all'amica e nobile arte di menare le mani è puramente accessorio: c'è una vaga componente esplorativa, ma gli ambienti sono fin troppo simili e lineari per suscitare interesse; è presente un sistema di crescita in stile Gdr, ma piuttosto imitativo e, ancora una volta, interamente dedicato in termini marziali.

Confrontation è un inno, anche concettuale, alla mazzata. Dei nostri eroi non arriveremo a sapere praticamente nulla, se non che il loro sollazzo principale consiste nello sterminare eretici: i nemici sono, escluso qualche boss, rapini senza nome la cui esistenza attiva pare cominciare solo nel momento in cui ci avventuriamo, la storia resta sullo sfondo, affidata ai lunghi monologhi di un narratore non troppo convinto. Il meglio che possiamo dire di Confrontation è che rappresenta un'ottima base di partenza per un altro titolo, magari un gioco di ruolo fatto e finito o un RTS su scala più ampia: peccato che quest'altro titolo non esista. La formula dei combattimenti funziona, e la crescita dei personaggi, per quanto "guidata", appare sufficiente alla bisogna: tutto il resto è non pervenuto.

Claudio Chianese

EROI ABILI

Eroi e avversari dispongono di una selezione di abilità, difensive, offensive o di supporto, che spaziano dalla più classica: quante più mazzate alle piogge di mazzate.

Le abilità possono essere regolate: invertendo i punti assegnati a ogni personaggio si può avere un tempo di lancio più lungo, che evasione di mazzate, o viceversa.

COMBATTERE IN RETE

Confrontation offre una componente multiplayer non particolarmente sofisticata, che vede scontrarsi due squadre di personaggi appartenenti a una delle quattro fazioni in lotta. È impossibile di mettere in azione per spiegare la battaglia, o per un parte del valore tattico al titolo.

GUERRA TRA BANDE

In Confrontation il scontro quattro razze. I termini rappresentano il più classico: i nemici sono, escluso qualche boss, rapini senza nome la cui esistenza attiva pare cominciare solo nel momento in cui ci avventuriamo, la storia resta sullo sfondo, affidata ai lunghi monologhi di un narratore non troppo convinto.

Il meglio che possiamo dire di Confrontation è che rappresenta un'ottima base di partenza per un altro titolo, magari un gioco di ruolo fatto e finito o un RTS su scala più ampia: peccato che quest'altro titolo non esista. La formula dei combattimenti funziona, e la crescita dei personaggi, per quanto "guidata", appare sufficiente alla bisogna: tutto il resto è non pervenuto.

Claudio Chianese

E PER...

On non riesce a lanciare la propria serie di battaglie.

► Last Piece Home Interactive ► Sviluppo Cyanide Studios ► Distributore Halfax, Internet ► Telefono 02/413011 ► Prezzo € 39,99 ► Edizione Coriolis 12 ► Piattaforma con confrontation-franchise.com

- Sistema Minimo CPU dual core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, 4 GB HD
- Sistema Consigliato CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB
- Multiplayer Internet

- Ambientazione intrigante
- Discreta varietà di eroi e nemici
- Combattimento tattico ben progettato
- Pathfinding discutibile
- Tecnicamente vetusto
- Decisamente ripetitivo

GRAFICA 5 SONORO 5 GIOCABILITÀ 5 LONGEVITÀ 5 MULTIPLAYER 5

Confrontation evade, a stento, dal limbo della sufficienza, la virtù del valore tattico degli scontri che propone. Peccato che sia davvero troppo poco per catturare i videopassatisti narcisi, soprattutto a prezzo più.

6%



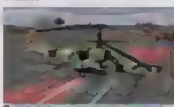
Il ciclo intorno a noi è solcato da velivoli di ogni tipo, ognuno con una propria missione.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

UNO PER DUE...

Il progetto Ka-50 nasce verso la fine degli anni '80 come "elicottero da combattimento di prossima generazione" destinato a soppiantare i velivoli che avevano costituito la spina dorsale dell'Unione Sovietica. Nel ventennio precedente, il progetto fu tenuto lontano dalla mente dell'esperienza accumulata in Afghanistan, dove gli elicotteri russi si erano dimostrati estremamente vulnerabili, e posero la sopravvivenza al fuoco nemico al primo posto tra le caratteristiche da migliorare.

Fatto ancora più interessante, l'analisi delle azioni di combattimento mostrò come, grazie anche alle nuove tecnologie computerizzate e di automazione dei comandi che stavano nascendo all'epoca, la presenza di un pilota sarebbe divenuta superflua. Quella di pensare al Ka-50 come a un velivolo a pilota singolo fu, in parte, una scommessa, considerando che l'Occidente continuava nella sua politica di distribuire i comandi da scegliere in combattimento tra due membri dell'equipaggio. Essi, però, non solo si dimostrò vincente, ma, come conseguenza, permise di costruire un elicottero ancora più piccolo, leggero e veloce.



probabilità di sopravvivenza dello "Squalo Nero" nel teatro di battaglia, rendendolo un bersaglio sfuggente e imprevedibile.

Il prezzo da pagare è che imparare a pilotare il Ka-50 è tutt'altro che bello, sia nella realtà, sia nella simulazione. Il gioco offre vari livelli di difficoltà, ma il più realistico richiede molte ore d'impegno prima di riuscire a padroneggiare la complessità della strumentazione di bordo e le peculiarità del modello di volo. Gio perlopiù prima di sparare con una singola arma. Per fare un paragone, abbiamo trovato Black Shark molto meno intuitivo del più complesso A-10C, e sono bastate poche missioni di addestramento appresi al joystick per lasciarsi con i polsi indolenziti. Ad aiutare il neofita di

codici, e l'utilizzo per il volo e la manovra di una coppia di eliche sovrapposte a quattro pale. Senza addentrarsi in questioni di fisica avanzata (l'argomento solo figurativo), possiamo ricordare come la rotazione dell'elica causi una torsione eguale e contraria al corpo principale dell'elicottero - torsione che viene bilanciata, nei modelli tradizionali, dal rotore di coda, consentendo al velivolo di mantenere un assetto equilibrato. Nei modelli a elica coaxiale, invece, tale bilanciamento è generato dal fatto che i due rotori principali girano in direzioni opposte, annullando reciprocamente l'effetto torsione sulla carlinga.

di coda, e l'utilizzo per il volo e la manovra di una coppia di eliche sovrapposte a quattro pale. Senza addentrarsi in questioni di fisica avanzata (l'argomento solo figurativo), possiamo ricordare come la rotazione dell'elica causi una torsione eguale e contraria al corpo principale dell'elicottero - torsione che viene bilanciata, nei modelli tradizionali, dal rotore di coda, consentendo al velivolo di mantenere un assetto equilibrato. Nei modelli a elica coaxiale, invece, tale bilanciamento è generato dal fatto che i due rotori principali girano in direzioni opposte, annullando reciprocamente l'effetto torsione sulla carlinga.

Nel caso del Black Shark, tale configurazione dona al velivolo una manovrabilità e una potenza impressionanti, consentendogli non solo di sorreggere, pilotare, e difendere nell'aria con un'agilità sconosciuta alle controparti occidentali, ma anche di compiere con naturalezza manovre non normalmente associate agli elicotteri, come il looping. Tali caratteristiche non sono utili solo per lo spettacolo, ma aumentano lo

di coda, e l'utilizzo per il volo e la manovra di una coppia di eliche sovrapposte a quattro pale. Senza addentrarsi in questioni di fisica avanzata (l'argomento solo figurativo), possiamo ricordare come la rotazione dell'elica causi una torsione eguale e contraria al corpo principale dell'elicottero - torsione che viene bilanciata, nei modelli tradizionali, dal rotore di coda, consentendo al velivolo di mantenere un assetto equilibrato. Nei modelli a elica coaxiale, invece, tale bilanciamento è generato dal fatto che i due rotori principali girano in direzioni opposte, annullando reciprocamente l'effetto torsione sulla carlinga.

Nel caso del Black Shark, tale configurazione dona al velivolo una manovrabilità e una potenza impressionanti, consentendogli non solo di sorreggere, pilotare, e difendere nell'aria con un'agilità sconosciuta alle controparti occidentali, ma anche di compiere con naturalezza manovre non normalmente associate agli elicotteri, come il looping. Tali caratteristiche non sono utili solo per lo spettacolo, ma aumentano lo

di coda, e l'utilizzo per il volo e la manovra di una coppia di eliche sovrapposte a quattro pale. Senza addentrarsi in questioni di fisica avanzata (l'argomento solo figurativo), possiamo ricordare come la rotazione dell'elica causi una torsione eguale e contraria al corpo principale dell'elicottero - torsione che viene bilanciata, nei modelli tradizionali, dal rotore di coda, consentendo al velivolo di mantenere un assetto equilibrato. Nei modelli a elica coaxiale, invece, tale bilanciamento è generato dal fatto che i due rotori principali girano in direzioni opposte, annullando reciprocamente l'effetto torsione sulla carlinga.

Nel caso del Black Shark, tale configurazione dona al velivolo una manovrabilità e una potenza impressionanti, consentendogli non solo di sorreggere, pilotare, e difendere nell'aria con un'agilità sconosciuta alle controparti occidentali, ma anche di compiere con naturalezza manovre non normalmente associate agli elicotteri, come il looping. Tali caratteristiche non sono utili solo per lo spettacolo, ma aumentano lo

di coda, e l'utilizzo per il volo e la manovra di una coppia di eliche sovrapposte a quattro pale. Senza addentrarsi in questioni di fisica avanzata (l'argomento solo figurativo), possiamo ricordare come la rotazione dell'elica causi una torsione eguale e contraria al corpo principale dell'elicottero - torsione che viene bilanciata, nei modelli tradizionali, dal rotore di coda, consentendo al velivolo di mantenere un assetto equilibrato. Nei modelli a elica coaxiale, invece, tale bilanciamento è generato dal fatto che i due rotori principali girano in direzioni opposte, annullando reciprocamente l'effetto torsione sulla carlinga.

TITOLO "gemello" dell'eccezionale DCS A-10C, da noi resoconto sul numero di febbraio, Black Shark sposta l'attenzione dai velivoli ad ala fissa agli elicotteri da combattimento.

L'oggetto della simulazione è il sofisticato elicottero di attacco Kamov Ka-50 Black Shark di fabbricazione russa, un velivolo ad ala mobile specializzato nel ruolo antiterra e di appoggio, e che può essere considerato la controparte delle versioni più avanzate dell'antiterra AH-64 Apache Longbow (o di quello che avrebbe dovuto essere il suo successore, l'AH-66 Comanche, il cui sviluppo fu cancellato nel 2004).

Uno sguardo superficiale al Ka-50 rivela due caratteristiche che appaiono comuni a noi iniziati: l'assenza del rotore

di coda, e l'utilizzo per il volo e la manovra di una coppia di eliche sovrapposte a quattro pale. Senza addentrarsi in questioni di fisica avanzata (l'argomento solo figurativo), possiamo ricordare come la rotazione dell'elica causi una torsione eguale e contraria al corpo principale dell'elicottero - torsione che viene bilanciata, nei modelli tradizionali, dal rotore di coda, consentendo al velivolo di mantenere un assetto equilibrato. Nei modelli a elica coaxiale, invece, tale bilanciamento è generato dal fatto che i due rotori principali girano in direzioni opposte, annullando reciprocamente l'effetto torsione sulla carlinga.

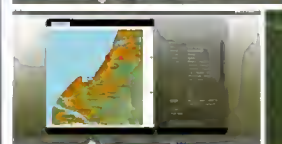
Nel caso del Black Shark, tale configurazione dona al velivolo una manovrabilità e una potenza impressionanti, consentendogli non solo di sorreggere, pilotare, e difendere nell'aria con un'agilità sconosciuta alle controparti occidentali, ma anche di compiere con naturalezza manovre non normalmente associate agli elicotteri, come il looping. Tali caratteristiche non sono utili solo per lo spettacolo, ma aumentano lo

di coda, e l'utilizzo per il volo e la manovra di una coppia di eliche sovrapposte a quattro pale. Senza addentrarsi in questioni di fisica avanzata (l'argomento solo figurativo), possiamo ricordare come la rotazione dell'elica causi una torsione eguale e contraria al corpo principale dell'elicottero - torsione che viene bilanciata, nei modelli tradizionali, dal rotore di coda, consentendo al velivolo di mantenere un assetto equilibrato. Nei modelli a elica coaxiale, invece, tale bilanciamento è generato dal fatto che i due rotori principali girano in direzioni opposte, annullando reciprocamente l'effetto torsione sulla carlinga.

di coda, e l'utilizzo per il volo e la manovra di una coppia di eliche sovrapposte a quattro pale. Senza addentrarsi in questioni di fisica avanzata (l'argomento solo figurativo), possiamo ricordare come la rotazione dell'elica causi una torsione eguale e contraria al corpo principale dell'elicottero - torsione che viene bilanciata, nei modelli tradizionali, dal rotore di coda, consentendo al velivolo di mantenere un assetto equilibrato. Nei modelli a elica coaxiale, invece, tale bilanciamento è generato dal fatto che i due rotori principali girano in direzioni opposte, annullando reciprocamente l'effetto torsione sulla carlinga.



Il valore di mission permette di programmare il comportamento di tutti le unità coinvolte nella scena.



BLACK SHARK II

Gli sviluppatori di Eagle Dynamics hanno recentemente pubblicato Black Shark II. Malgrado il nome, non si tratta di un "sequel" ma di un'espansione che ha lo scopo di rendere il gioco compatibile in multiplayer con A-10C, oltre che di aggiornare alcuni aspetti portandoli al livello visto nel simulatore di "Warthog". In particolare, offre un editor di missioni più dettagliato, generazione di missioni casuali, grafica migliorata, I.A. più sofisticata per nemici e alleati, condizioni meteorologiche dinamiche, e un teatro di battaglia più vasto (sempre centrato sul Mar Nero).



sono alcuni corpi manuali in PDF (il primo circa 300 pagine) per gli operatori che fanno manutenzione. Per la loro serie di video-tutorial - nei quali, lungo le fasi dell'installazione, vengono spiegati i comandi e le funzioni - si può trovare un manuale di riferimento.

Stampare i manuali, o almeno tenerli aperti (il Ka-50 su un secondo monitor, e pressoché indispensabile). Parlando di armi, il Ka-50 imbarca (for fuori delle moderne tecnologie belliche, nonché il meglio del "vecchio ma sempre buono" (come i razzi). Una volta di più, a essere difficile non è tanto piazzare un missile a guida laser contro un carro armato mentre ci si spara addosso, quanto ricordare quali bottoni e comandi attivare nell'abito di volo virtuale per far partire il missile in primo luogo (sempre mentre ci si spara addosso). Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.



Maestro italiano, al volo si svolge in "terra guerra giusta dell'Intelligence Artificiale".

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.



Maestro italiano, al volo si svolge in "terra guerra giusta dell'Intelligence Artificiale".

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

IN Volo A-10C

Black Shark è basato sulla vera tecnologia di A-10C, e include un sistema operativo a 32-bit. È facile non leggere bene i requisiti e rimanere ingannati, perché il gioco si avvia senza problemi anche su sistemi a 32-bit. Ma perfino su un PC con A-10C di RAM il ricreare un'esperienza di combattimento, tempi di caricamento molto lunghi e, fatto più importante, con la questione che confermano l'esperienza di questo. Per arrivare alla versione completa, bisogna dunque consegnare 4 GB e più e, naturalmente, per accedere alla A-10C super 4 GB occorre avere installato un sistema operativo (Windows 7 o Vista) a 64-bit.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

Il Ka-50 non è comunque in grado di utilizzare una varietà di armi diverse da quella dell'A-10C - il che, secondo i punti di vista, può anche essere una fortuna.

"Un elicottero dall'eccezionale manovrabilità"

Le battaglie sono divise in singole missioni e campagne. Queste ultime, purtroppo, non sono dinamiche come in Falcon AF, anche se i risultati di una sconfitta influiscono su quelli successivi. A essere dinamico, in compenso, è il campo di battaglia, con una miriade di veicoli e velivoli alleati e nemici che si scontrano guidati dalla I.A. e indipendentemente dalle nostre azioni - sebbene, naturalmente, il nostro scopo sarà quello di fare la differenza. C'è, inoltre, un editor di missioni molto dettagliato, anche se manca il generatore di situazioni casuali presente in A-10C.

Black Shark offre un livello di complessità simulativa senza paragoni rispetto al passato, e rivaleggiato, oggi, solo dal "contrifortale" A-10C. A ciò

occorre sovrapporre due considerazioni: la prima è che il Ka-50, come abbiamo scritto, molto più difficile da padroneggiare rispetto al collega ad ala fissa, la seconda è che, a nostro avviso, l'A-10C offre, per sua natura, più varietà nelle missioni e nelle situazioni di combattimento. Black Shark, in sostanza, richiede un impegno maggiore per una resa leggermente minore.

Ciò risulta secondario a chi vuole affrontare la sfida di "cavalcare" un moderno elicottero da combattimento. Black Shark è straordinario e dimostra, una volta di più, come a "genere di nicchia" non corrisponda necessariamente "sfiora produttiva inevitabilmente limitati". La versione II, di cui trattiamo in queste pagine, lo rende inoltre compatibile con lo stesso A-10C: un passo in più verso il ritorno dei campi di battaglia virtuale che ci facevano sognare un tempo.

Vincenzo Berretta



● Casa Style Dynamics ● Sviluppo Internet ● Distributori: Steam, Eagle Dynamics ● URL: www.digitalsimulator.com ● Prezzo: € 39,90 (iva compresa) ● Internet: www.digitalsimulator.com

● Sistema Minimo CPU dual core 1 GHz, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 768 HD, joystick, Internet	● Strumentazione e modello di volo realistici	● Modalità semplificata per novizi	● Editor di scenari e campagne	● Loggamento più dettagliato rispetto a A-10C	● Missioni campagne dinamiche	● Corso di addestramento realistico	● Realismo	● Campagna	● 8%
● Sistema Consigliato SO 64-bit (Vista 7), CPU dual core 3 GHz, 8 GB RAM, joystick, Scheda 3D 1 GB	● Grafica LAN, Internet								



STEAM
20 Steam
Achievement
ACHIEVEMENT

GENERE: SPARATUTTO IN TERZA PERSONA

DEEP BLACK: RELOADED

Bart ci ha mostrato come attraversare a nuoto uno sparattutto. E per poco non anneghiamo.

IN ITALIANO

Deep Black: Reloaded è tradotto in italiano nei menu e nei sottotitoli. Le imperfezioni del testo sono parecchie e, tra affaristi e umanismo barocco, rendono ancor più faticoso il leggere.

L'acqua e gli sparattutto si incontrano raramente: strano da dirsi, visto che la prima copre i due terzi del nostro pianeta, e i secondi dominano buona parte del mercato videoludico. Poche, peraltro, sono le eccezioni che sollecitano la memoria: qualche bagnetto di Lara Croft nella serie Tomb Raider, le utopie sottomarine di BioShock (ma solo in senso squisitamente scenografico), o lo scalo allagato del recente Hydrópolis: Prophet. Semmai, con maggior ricorrenza, capita di imbattersi nei contesti spaziali (sempre gettonati dai programmatori), oppure, poco al di sotto delle stelle, in alcuni esperimenti "serali" (con Dark Void nel vicino passato, e BioShock Infinite nell'imminente futuro). Però, di nuotate virtuali che svolgano una parte operativa in grembo agli sparattutto in terza persona se ne vedono poche.

Ben vengano, quindi, certi divertimenti a opera di Bart, casa indie russo-americana che, in Deep Black: Reloaded, ha implementato una netta componente subacquea all'interno dei cliché tipici del genere: tale scelta stilistica, seppur coraggiosa, si dimostra più anticonformista nelle intenzioni che nell'effettiva resa finale.

Innanzitutto, meglio archiviare con rito abbreviato quanto concerne la trama: il classico e infatuante intrigo fantapolitico che, a riprova di quanto spesso siano pretestuose le sceneggiature alla base degli sparattutto, difficilmente verrà annoverato in eventuali antologie del videogioco Deep Black: Reloaded racconta una sguagliente polpettone futuristico, scintorato negli sviluppi, imbarazzante

nei dialoghi, e ulteriormente affossato dai filmini d'intermezzo tagliati con l'accetta. L'anno è il 2047, e il protagonista, controllato dal giocatore, è Syrus Pierce, un soldato antiterrorista che, dopo aver scagionato il quarantotto di Isaac Clarke (Dead Space) e di Master Chief (Halo), viene chiamato a dominare ogni questione planetaria

"Ha il pregio dell'ingrediente subacqueo"

a suon di piombo, in una continua alternanza di scenari terrestri e acquatici. Gli scontri a fuoco sulla terraferma non brillano per innovazione e l'arsenale a disposizione è tanto vario quanto convenzionale (pistole, fucili, mitra, lanciarazzi e granate, queste ultime le più impresse mai viste nella storia degli sparattutto). Pierce e i suoi

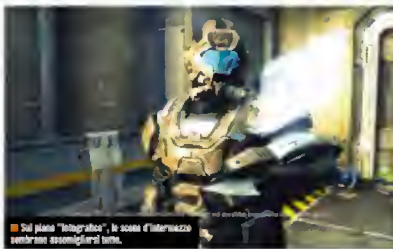
In Isaac Clarke di Dead Space, Master Chief di Halo, e William Grey di Dark Void hanno un nuovo spade: Syrus Pierce.

ACQUA PASSATA

La lavorazione di Deep Black: Reloaded è iniziata nel 2010, ma il progetto per lo sviluppo, battezzato in origine con il nome Underwater Wars, risale addirittura al 2008. Fu concepito da Bart come uno sparattutto militare dei giorni nostri e, successivamente, ha assunto una connotazione fantascientifica. Destinato ad altre piattaforme con il solo titolo di Deep Black, la dicitura "Reloaded" vale a dire "ricaricato, rinnovato" viene specificata esclusivamente nella versione PC, che è stata riveduta e corretta nella grafica e nella giocabilità.



avversari ingaggiano lunghe sparatorie tramite un filo troppo lineare sistema di coperture, portato in auge da Gears of War e poi imitato in decine di prodotti. In arcantose che non lasciano spazio né all'interazione, né alla creatività (eccezion fatta per i numerosi barili esplosivi), l'unica tattica possibile è mettersi al riparo dalla pioggia di proiettili e attendere che i nemici si espungano. Talvolta l'offensiva si risolve in casuali duelli



Sul piano "interattivo", le scene d'intermezzo confermano l'assoluta bontà.



PIXEL E N2O

Bart sembra sì che specializzando nel software acquatico: oltre a Deep Black: Reloaded, nel curriculum del team russo-statunitense troviamo anche Depth Hunter, centrato sulla pesca sottomarina e uscito quasi in concomitanza. Per il futuro, inoltre, è previsto Dring, Jurassic Monsters, dove il giocatore squizzerà tra la fauna ittica della preistoria. Non sappiamo dove se tali titoli avranno miglior fortuna di Deep Black: Reloaded, ma la scelta di programmazione è altissima.



Lo stato di salute viene indicato con delle vistose quanto approssimative cifre di sangue a schermo.



I quick time event si susseguono premendo ripetutamente un singolo tasto.

corpo a corpo, che innescano dei quick time event non sempre facili da interpretare. Qui i combattimenti elementari, o incomprensibilmente lenali. Più in generale, l'intelligenza Artificiale avversaria, dagli umani ai robot, è atale e poco calibrata, proponendo sfide ora troppo permissive, ora troppo inique. A ciò si aggiungono controlli goffi e non configurabili, in cui spicca il maldestro uso di un unico tasto (la barra spaziatrice) per rotolare e ripararsi.

Il tutto è innescato da un motore grafico proprietario, il BiEngine, che non raggiunge lo stato dell'arte né sfoggia particolari qualità architettoniche, ma fa il proprio dovere e si lascia apprezzare fluidamente anche sui PC più stagionati. Le cose si fanno più stimolanti, quanto a

meccaniche e atmosfera, quando Pierce si inoltra in aree sommersive e in corridoi sotterranei. Qui i combattimenti e i quick time event sono del tutto analoghi alla controparte terrestre. Ma almeno un paio di speciali gadget diversificano un po' l'azione: una fionda, con cui converte droni, sbloccare cancelli e praticare uccisioni furive, e un jetpack, per superare sonde spia e fastidiose correnti. La ricostruzione dell'ambiente subacqueo, inoltre, è piuttosto dettagliata e sufficientemente realistica, con convincenti sfumature di luce ed effetti suggestivi. E mentre sott'acqua prevalgono i suoni ovattati, sulla terraferma viene normalmente enfatizzato il fragore bellico, insieme a temi musicali incalzanti ma ripetitivi.

Tirando le somme, Bart ha generosamente fatto Deep Black: Reloaded di tanti elementi, poco rifiniti e mutui ai titoli più o meno noti (citati in lungo e in largo anche in questa recensione), con il pregio dell'insolito ingrediente subacqueo, vero tratto distintivo del gioco. In linea di massima, non escludiamo che tutto ciò sappia incuriosire, e gli appassionati più incalliti e meno esigenti quasi certamente troveranno soddisfazione nelle dieci ore di gioco previste. Tuttavia, chiunque desideri provare una più piacevole esperienza con l'acqua farebbe meglio a passare una giornata al mare.

Stefano Fragione

ANCHE IN 3D

Deep Black: Reloaded supporta completamente la tecnologia stereoscopica 3D Vision di NVIDIA, per una migliore simulazione dell'esperienza subacquea.

MULTIPLAYER "DISSOCIATO"

Deep Black: Reloaded dispone di due generiche modalità per il gioco online (Deathmatch e Team Deathmatch), ma, come gli achievement, sono disponibili solo per gli utenti Steam. In altre parole, sebbene sarà possibile valutare le performance multiplayer soltanto in rete locale.

IN UN PUGILATO

COFF...

Uno sparattutto in terza persona, caratterizzato da fusi subacquei.

È COME...

Gears of War, ma mai meno subito. Dark Void, con l'acqua al posto dell'aria.

È PER...

Chi, senza troppi pretese, si trovi a proprio agio tra fucili e sparattutto.



GENERE: AVVENTURA GRAFICA

THE WALKING DEAD - A NEW DAY

A spasso fra i morti viventi nell'America di Kirkman.

IN INGLESE

Come al solito, il titolo Telltale non è solo un gioco, ma un'esperienza. La versione PC del gioco è stata arricchita con alcune serie di titoli che sono riusciti a garantirgli a lungo il ruolo di leader nel settore delle avventure grafiche a episodi.

ACCOMPLISHMENT

Il gioco prevede il raggiungimento di otto obiettivi principali, corrispondenti al numero di capitoli da superare per completare l'episodio.

UN APPROCCIO

In questo gioco si parla parecchio. Non quanto in Mass Effect, ma il focus di tutta l'azione è proprio nelle risposte che si danno alle domande dei personaggi. I personaggi non giocati si alzano di rapporto da un'altra avventura, a meno che non si scelga di non farlo. Quando si viene posta una domanda, sempre pochi secondi per scegliere una delle quattro risposte e chiudere la conversazione. In un'altra avventura, a meno che non si scelga di non farlo.

LO scorso novembre è uscita *Jurassic Park: The Game*, avventura interattiva basata sulla licenza del popolare film di Steven Spielberg (tratto dall'opera dell'altrettanto famoso scrittore Michael Crichton), e per il team di Telltale si è trattato del primo, indiscutibile flop dopo una serie di titoli che sono riusciti a garantirgli a lungo il ruolo di leader nel settore delle avventure grafiche a episodi.

Qualche mese prima, la società aveva annunciato di essere al lavoro su un gioco ispirato alla serie a fumetti "The Walking Dead", suscitando le perplessità del pubblico che temeva un secondo, malriuscito ibrido fra un'avventura punta e clicca e un *Heavy Rain* all'acqua di rose. Ebbene, ogni dubbio è stato fugato con l'attesa pubblicazione del primo episodio di *The Walking Dead: The Game*, che verrà distribuito in cinque parti con l'ormai abituale cadenza mensile.

Volere sapere come ha fatto a finire nel grande il figlio di Hershel? Ecco i momenti.



La decisione prima influenzava lo svolgimento della trama, ma è impossibile dimenticare gli arrivi di gioco a riga, per non perdere il gusto del "romanticismo".

INTERFACCIA DI GIOCO

La visualizzazione su schermo dell'interfaccia è abbastanza essenziale: sulla sinistra appare uno stimolante evento che non sarà mai particolarmente pieno, visto che gli oggetti da raccogliere sono pochi, mentre le possibili interazioni con cose e persone sono indicate da una comoda croce, con tanto di eloquenti simboli. Per eseguire un'azione se si gioca con il gamepad, per esempio (ed è la scelta consigliata), è sufficiente premere il pulsante corrispondente sulla croce (dimensione o sulla croce ideale formata dai classici pulsanti A, B, X e Y).

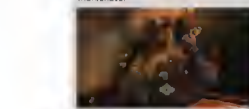
saranno entrambi presenti in tutti e cinque gli episodi, mentre i personaggi secondari vareranno in base all'evoluzione della trama e, soprattutto, alle scelte effettuate dal giocatore.

The Walking Dead: The Game è un'avventura interattiva allo stesso modo in cui lo era *Jurassic Park*, ma al contrario del predecessore, ha dalla sua una trama estremamente accattivante, ben raccontata, con protagonisti convincenti cui si affeziona in fretta. L'aspetto ludico dell'esperienza consiste nel decidere, di volta in volta, in che maniera comportarsi, sia che si tratti di scegliere la risposta da utilizzare nei dialoghi, sia che si debba prendere una decisione scomoda (per esempio, quale personaggio salvare).

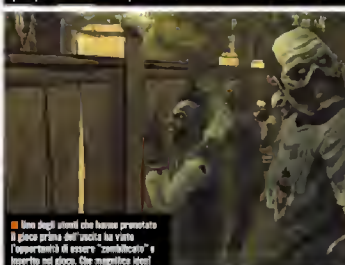


ZOMBIFICINA

Forse ad alcuni avrebbe fatto piacere aggirarsi imbracciando un fucile a carne mozzata con cui sparare in testa a ogni zombi del circondario. In questo caso, fareste meglio a procurarvi una copia di *Dead Rising 2*, perché in *The Walking Dead: The Game* si fa a faccia con i morti viventi sono gestiti da quick time event. Ciò non vi impedisce, comunque, di frangere crani a martellate.



L'agente di polizia che vi trasporterà in questo momento all'inizio del gioco a scegliere quanti zombi uccidere nella serie TV, o l'unico a catturare una zombia su una strada a due corsie.



"Si dà forma alla propria versione della storia"

The Walking Dead: The Game è la possibilità di dare forma alla propria versione della storia che, in tutte le sue varianti, risulta credibile e coerente con quella proposta nell'opera originale. Per farla breve, si può dire che se i fatti narrati da Telltale fossero stati inseriti nel fumetto, nessuno avrebbe notato la differenza. In particolare modo, è presente lo stesso tipo di tensione, che non è determinata tanto dalla presenza di zombi assetati di sangue, quanto dalle dinamiche che si instaurano con gli altri compagni di (sventura). Difficilmente il gioco raggiungerà i picchi di crudeltà toccati dalla

versione cartacea, ma le scene di sbudellamenti assorti non si fanno attendere e "soddisfanno" sia in qualità sia in quantità. In tal senso, svolge un ruolo di primaria importanza anche lo stile grafico sfacciatamente ispirato al fumetto, che esibisce contorni dal tratto spesso e ipercolorato azzurrato.

Il primo episodio di *Walking Dead* scorre via in poco meno di tre ore, ma giocare una seconda volta effettuando scelte diverse e assicurandosi un salvataggio "alternativo" è quasi d'obbligo, anche solo per avere un'idea più completa delle variabili messe in campo dal team di sviluppo. Dopo essere stati piacevolmente stupiti dalla qualità di *A New Day*, l'attesa per la "seconda puntata" è quasi paragonabile a quella degli altri americani del fumetto.

Elisa Leanza



QUANDO LA

MOGLIE È AD ATLANTA
Grande al successo della serie TV, adesso in molti conoscono il fumetto "The Walking Dead", in cui vengono narrate le avventure di un gruppo di sopravvissuti a un'epidemia che trasforma gli esseri umani in zombi assetati di carne fresca. A capo di questo gruppo c'è Rick Grimes, uno sceriffo che si ritrova al comando e si ritrova a sopravvivere in questa realtà apocalittica. La serie TV è basata su una serie di romanzi di Robert Kirkman, che gli permettono di ricompattare con una media, una volta al mese. Dopo una serie di avventure, il gruppo si è diviso in due gruppi. Il primo gruppo ha la tentata di Hershel per poi spararsi la testa. Il secondo gruppo ha la tentata di Hershel per poi spararsi la testa. Il terzo gruppo ha la tentata di Hershel per poi spararsi la testa. Il quarto gruppo ha la tentata di Hershel per poi spararsi la testa. Il quinto gruppo ha la tentata di Hershel per poi spararsi la testa. Il sesto gruppo ha la tentata di Hershel per poi spararsi la testa. Il settimo gruppo ha la tentata di Hershel per poi spararsi la testa. L'ottavo gruppo ha la tentata di Hershel per poi spararsi la testa. Il nono gruppo ha la tentata di Hershel per poi spararsi la testa. Il decimo gruppo ha la tentata di Hershel per poi spararsi la testa.

IN UN PANNELLO

COME...

Un'ottima "interazione" tra i personaggi.

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...

Il gioco è stato...



STEAM
12 Steam
Achievement

GENERE: AZIONE

BRUCIA, ZOMBI, BRUCIA!

Per i fan dell'azione più disimpegnata può risultare interessante l'opera precedente di Doubletix, rivolta al punteggio e ai riflessi del giocatore in misura ancora maggiore. Anche in questo caso, il titolo *Burn, Zombies, Burn!* si riferisce a un'azione da compiere nel gioco, alla stregua di un'isomissione: con l'obiettivo di raggiungere un certo numero di punti, condizione obbligatoria per passare alla stage successivo, è necessario infliggere ai zombie ululanti prima di procedere allo sterminio, adoperandosi in uccisioni creative per una retribuzione ancora maggiore. Alcune caratteristiche sono state mantenute in *All Zombies Must Die!*, come la stile grafico e la necessità di uccidere i mostri in particolari condizioni; tuttavia, il videogame d'esordio di Doubletix presenta una struttura ben più semplice, senza una vera trama da raccontare, attraverso una sequela di sfide ludicamente "epistolari".

Un ulteriore punto positivo, sempre nella direzione dei giochi di ruolo più semplici e frenetici, è segnato dall'introduzione di luoghi concettualmente deliniati: i basi degli hack and slash e del MMORPG, in cui accedere a missioni secondarie, accumulare risorse e gestire la crescita degli eroi, secondo un criterio dinamico coerente al titolo del gioco. I tre degli otto scenari presenti, nei quartieri di un'immaginaria cittadina americana, possono essere conquistati per servizi delle funzioni appena menzionate, a patto di rinunciare alla base precedente e uccidere gli zombie presenti nell'ambientazione, fino all'ultimo.



ALL ZOMBIES MUST DIE!

Gli zombie possono anche risultare simpatici, basta saperli prendere.

IN FIDELITÀ

La narrazione di *All Zombies Must Die!* si affida quasi interamente ai testi, permette tuttavia nella nostra lingua, il gioco può essere ascoltato su Steam (http://store.steampowered.com/).



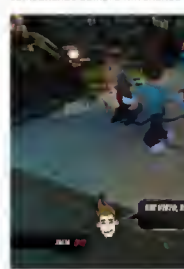
PER fare qualcosa di buono nel mondo dei videogiochi, non è necessario sfornare per forza un capolavoro. Un esempio di questo assunto lo troviamo nel percorso dell'indipendente Doubletix Games, che in due tappe ha costruito la propria variante agli sparatutto con gli zombie, apprezzabile in diversi aspetti pur senza far gridare al miracolo.

All Zombies Must Die! riprende tematica e ritmo indolito del precedente *Burn, Zombies, Burn!*, ma riesce a portare gli stessi elementi su un registro più completo e su dinamiche un po' più sfacciate. In un territorio di confine con i GdR d'azione, ci sono quest'eccezione e diversi modi per accumulare punti esperienza, così come è possibile esplorare liberamente gli scenari, combattendo zombie e rinvenendo

segreti, per accrescere ulteriormente il livello degli eroi. In particolare, risultano ben congegnate le abilità dei personaggi, con diversi attributi da far progredire e strumenti diversificati per "maltrattare" i Non Morti, insieme alle opzioni per combinare armi e oggetti, con diverse proprietà (fuoco, elettricità e radiazioni, per citarne alcune) da unire a mitra, fucili e qinagli per gli scontri ravvicinati. Gli stessi manufatti, utili a migliorare le prestazioni di un'arma, sottendono alla creazione diretta dei mutanti, che vanno ottenuti sottoponendo gli zombie "normali" a sollecitazioni di onde sonore, scosse elettriche e quant'altro; i nemici vanno poi massacrati alla fine della trasformazione, in un certo numero, così da ricevere un nuovo oggetto combinabile come ricompensa.

ATTIVAZIONE

VIA STEAM
All Zombies Must Die! si appoggia sul sistema di Steam, e richiede quindi una connessione a Internet per poter essere attivato. In seguito, il gioco è scaricabile anche offline.



La sconfitta nel gioco è di tempo determinato, ma non mancano battute e situazioni intelligenti.



PER CRESCERE AL SICURO

Al centro delle basi (una stazione di polizia, uno studio televisivo e una centrale elettrica) sono presenti tre stazioni, ognuna con una funzione specifica: il bagno, ironicamente, è il luogo preposto alla crescita degli attributi e alla gestione delle armi, mentre nei locali attigui è possibile passare in rassegna l'inventario, alla ricerca del giusto strumento, e dedicarsi alla creazione di oggetti. In quest'ultimo caso, la questione si fa interessante: armi e oggetti dotati di particolari poteri possono essere combinati con due livelli di potenza, seguendo schemi rinvenuti nelle ambientazioni (un allusivo riferimento a *Dead Rising*, e non è nemmeno l'unica) oppure sperimentando liberamente gli accostamenti.

Per dovere di chiarezza, però, sottolineiamo anche come *All Zombies Must Die!* evocchi, in termini di sensazioni, atmosfere molto più vicine ai titoli arcade delle sale giochi Anni '80 e '90, rispetto a qualsiasi GdR degno di questo nome. In effetti, è difficile pensare un'esperienza di ruolo mentre si schivano gli zombie alla velocità del fulmine, come fossero le astrazioni di uno sparatutto a scorrimento ("multidirezionale", in questo caso). Gli obiettivi possono portare al recupero di un documento, magari legato alla storia di uno dei protagonisti, ma in ogni caso è necessario massacrare le masse di zombie, con piglio istintivo e selvaggio, facendo affidamento sui nervi ben prima che sul cervello. E così, la ripetitività è dietro l'angolo, soprattutto se si fa l'errore di ricercare una vera anima di ruolo, ed è meglio considerare *All Zombies*

Accumulando uccisioni, è possibile accedere alla "bona intelligente", per decidere gli zombie oltre un certo raggio.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Accumulando uccisioni, è possibile accedere alla "bona intelligente", per decidere gli zombie oltre un certo raggio.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

ACHIEVEMENT

Gli obiettivi su Steam sono abbastanza numerosi alla natura del gioco: da una parte è necessario completare le missioni, principali e secondarie, dell'altra bisogna dare tutto con lo scetticismo di Non Morti. In tutti i modi, sono 100.

CELLULATI SONO E ALTRE AVVENTURA

Tutti i personaggi sono salvatibili, uno per volta, dopo che sono stati liberati dall'assalto del Non Morti. La scelta dell'isola di una missione, è determinata all'obiettivo che vogliamo implementare negli zombie. Jack non li uccide mai, li inonda e li rende, con una delle e un lanciamento, mentre Rachel li uccide, li inonda e li rende, con una delle e un lanciamento, mentre Rachel li uccide, li inonda e li rende, con una delle e un lanciamento.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

Arrivati, ubriaco e senza cariche, hanno, dentro a punti esportati. Mentre frugiamo, però, abbiamo sempre gli zombie alla calcagna.

RICERCA COMPLETATA!

PER INFORMAZIONI SULLA RICERCA

"È difficile considerarlo un GdR d'azione"

Must Die! per quello che è: uno sparatutto che non ha l'ambizione di occupare più di 6-7 ore del nostro tempo, solo un tantino più vario in termini di dinamiche ma pur sempre fondato sui riflessi del giocatore. Guardandolo sotto questo luce, è anche più facile apprezzare quanto di buono è stato fatto a livello di racconto, con lo stile semi-demenziale inibibile dalle immagini.

Più che la trama, volutamente semplice e piena di godibili cliché, risultano molto divertenti i dialoghi fra i personaggi principali, spesso capaci di strappare un sorriso compiaciuto, se non

una risata: il protagonista è Jack, convinto di trovarsi in uno dei suoi amati videogame (ma bravi), accompagnato dalla sua ex ragazza, polemica e impetosa con i tipici difetti maschili. Più avanti, i due riescono a salvare Brain, uno scienziato dall'animo ancora più "nerd", e addirittura un silenzio. Loro, cui è affidata la porzione più esilarante del gioco. Vale la pena di arrivare alle missioni finali solo per conoscerlo.

Prima di chiudere segnaliamo alcuni piccoli bug, come la sproporzionata sparizione di armi e oggetti, comunque aggirabili senza impedire la continuazione della partita; in generale, però, tali limiti si confrontano con un impianto tecnico quantomeno decoroso, in linea con il livello qualitativo di tutta la produzione.

Joseph Massena

BUON

GIUGNO

2012

77



SHOOT MANY ROBOTS

Finalmente un gioco con un titolo sincero!

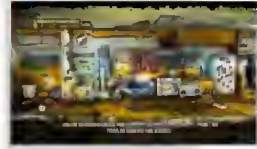
right

Il protagonista è un buffo bilocolo ubriaccone, con il vizio della birra e delle pistole, travolto dalle catastrofi dell'apocalisse robotica. Gli invasori meccanici gli distruggono la casa, lasciandogli solo la sua roulotte e una scorta infinita di proiettili. È una trama volutamente sciocca, raccontata con un gradevole senso dello humour, che si sviluppa in un'atmosfera tanto allegra quanto sopra le righe, specie per quel

**"Il bello
arriva quando
si gioca in
quattro"**

I livelli sono perfettamente godibili in single player, ma il bello di *Shoot Many Robots* arriva quando si gioca in quattro, in quella che gli sviluppatori di Demijuroe chiamano una modalità

Uccidendo i robot si ottengono
brillanti, con i quali comprare oggetti
per Walter, e punti esperienza, per
salire di livello e sbloccare di nuovi.
Ci sono decine di armi, dai classici
fucili d'assalto ai lanciagranate con
nani da giardino, ma soprattutto una
marea di vestiti e copricapi, tutti con
statistiche e modifieri che influiscono
pesantemente sulle tattiche da adottare.
È un sistema realizzato con grande
ingegno e abilità, che coniuga il
piacere della personalizzazione con le
combinazioni demenziali.



"competitiva". Coop, perché per resistere alle legioni robotiche bisogna coordinarsi con i propri alleati, e competitiva, perché il gioco tiene conto delle uccisioni e dei bulloni raccolti (la valuta usata per comprare nuove armi e accessori). È un'esperienza esilarante, il cui unico vero difetto è il bilanciamento della difficoltà, con una fase iniziale un po' troppo facile e un improvviso picco dopo un paio d'ore. Se cercate un multiplayer emozionante e qualche sparatoria bidimensionale, *Shoot Many Robots* non vi deluderà.

Fazio Hortolotti

La Arcade Kollection cerca di riprodurre per filo e per segno l'esperienza di gustare Mortal Kombat in sala giochi, tanto da arrivare a emulare i difetti del monitor dell'epoca. Grazie a un sistema di filtri accessibili dal menu principale potrete regolare il look del gioco, passando dalla perfezione dei monitor moderni alla deformazione sferica degli antichi lubi colorati. Può sembrare una sciocchezza, ma gli sprite digitalizzati sembravano molto più credibili, su quegli schermi. Un'ottima trovata!



C'è stato un momento, nella storia dei videogiochi, in cui *Mortal Kombat* fu una rivoluzione. Erano gli anni di massima popolarità del picchiduro a incontri, di *Street Fighter II* e dei suoi derivati, e *Midway* invase le sale giochi con un cabinato appariscente, con sangue che scorreva a fiumi e una grafica "che sembrava un film".

Sprite digitalizzati, con attori in carne e ossa, se le davano di santa ragione all'insegna dell'ultraviolenza, concludendo gli incontri con delle brutali Fatality, iconici colpi di grazia capaci di strappare spine dorsali, tagliare teste ed estrarre cuori ancora pulsanti dalle casse toraciche.

La *Mortal Kombat Arcade* Kollection ripropone la versione da sala giochi del primo *Mortal Kombat*, insieme ai suoi due seguiti sviluppati con la stessa filosofia.

MORTAL KOMBAT ARCADE KOLLEKTION

Tre pezzi della storia del genere picchiaduro. Nostalgia Wins. Fatality!

di design e, soprattutto, con le medesime meccaniche di base, ma con più mosse e personaggi.

Che effetto fa vedere le versioni originali di Sub Zero e Liu Kang saltellare sui nostri schermi a distanza di vent'anni? Per chi nel 1992 bazzicava tra i coin op e pagava 500 lire ogni partita, il caldo abbraccio

**"Il Get over
here di
Scorplon
riaccende
sinapsi sopite
da decenni"**

della nostalgia c'è tutto. Rivedere quei personaggi, quel grossolano sangue così irrealistico, e sentire effetti sonori come il "Get over here" di Scorpion riaccende sinapsi sopite da decenni. Lo stesso discorso vale per *Mortal Kombat II* e *III*, con i loro eccessi e la loro pleora di lottatori. Superato il momento di nostalgia,

né, emergono tre picchiadori che mostrano tutto il peso del loro anni, in particolare per quei che riguarda il livello di difficoltà e le Intelligenze Artificiali, rimaste larvate sullo stesso meccanismo manipolatorio che un tempo era quello dei grandi maestri. Il divertimento risiede di lasciare spazio a un po' di frustrazione, spede per chi è abituato a picchiadori più moderni, come *Street Fighter IV* o lo stesso reboot di *Mortal Kombat*. Il vero peccato è che le modalità di gioco sono tutte assai simili, e il risultato è che l'acquisto per gli appassionati della serie) sia affetta da un notevole problema di legge: un ritardo nei comandi che esclude qualsiasi velleità di gioco competitivo di alto livello. Ma una decina di euro, questa *Mortal Kombat* non è certo una godibile capsula temporale, un pregevole artefatto di archeologia videoludica, che farà scendere qualche lacrimuccia ai veterani e darà un interessante lezione di storia a chiunque sia nato nell'era

Fabio Martorelli

CONTROLLER
Giocare con la tastiera è possibile ma impraticabile. Volendo fare sul serio, però, nemmeno l'ennesimamente controller di XBox 360 è adatto allo scopo: l'ideale è munirsi di un joystick.

ATTIVAZIONE ONLINE
L'attivazione su Games for Windows LIVE richiede la connessione a Internet per il primo avvio.

IN ITALIANO
I tre giochi veri e propri, essendo la versione da 18 degli originali, o in inglese, ma il menu principale è disponibile anche in italiano. In ogni caso non c'è mai da leggere: basterà menare le mani

THE NEW PAPER

È COME...
Un giro in una
piccola automobile.

È PER...
I fan della serie
e gli archeologi
videoludici.

■ Casa Ubisoft ■ Sviluppo: Demareau ■ Distributore: Ubisoft Steam ■ Link: <http://store.ubisoft.com> <http://store.steampowered.com> ■ Prezzo: € 9,95 ■ Edizione: 16 ■ Internet: www.thotmanetech.it

- Sistema Minimo CPU 3 GHz, 2 GB RAM, 1 GB HD, Scheda 3D 256 MB, Internet
- Sistema Consigliato CPU dual core, scheda 3D 512 MB
- Multimedias: Internet

- Tante armi
- Azione esplosiva
- Valida cooperativa
- Difficoltà mal calibrata
- Non per tutti i palati
- In prima fila è un no

GRAFICA	6	SONORO	7	GIOCABILITÀ	8	LONGEVITÀ	7	ARMİ	9	COOPERATIVA	8
---------	---	--------	---	-------------	---	-----------	---	------	---	-------------	---

78 **QMC** GIUGNO 2012

www.comsol.com

■ Casa Warner Bros ■ Sciencelodge ■ Other Ocean Interactive ■ Distributors Internet ■ Look <http://distributors.steampowered.com> ■ Prezzo \$ 9.95 ■ Ely Consolator 1.0 ■ Internet www.otherecean.com

- Sistema Minimo CPU 2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB, 3 GB HD, Internet per acquistarlo
- Sistema Consigliato CPU dual core, scheda 3D 256 MB, arcade stick
- Multilayer Shesha PC online

- Tre grandi classici
- Effetto nostalgia
- Modalità online
- I.A. da sala giochi
- Stile di gioco un po' invecchiato
- Un online

Una raccolta filologicamente corretta di tre pilastri della storia del picciaduro. L'effetto nostalgia non si discute, ma la giocabilità mostra tutti i suoi anni e la modalità online offre di un'astutissima log. La consiglio come solo agli storici e ai neofiti.

GRAFICA	7	SONORO	7	GIOCABILITÀ	7	LONGEVITÀ	6	ONLINE	5	NOSTALGIA	9
---------	---	--------	---	-------------	---	-----------	---	--------	---	-----------	---

www.elsevier.com/locate/jbiotec

GIUGNO 2012 **EMC** 79

IN ITALIANO

Una delle parti più positive di un gioco è la possibilità di installarlo sulla nostra lingua: un'opzione utile per comprendere subito la funzione dei vari dispositivi. Il gioco è in vendita su siti di digital download quali Gog.com e Gog.com e prevede un Steam.

Il gioco è regolare dalla interfaccia degli Alchimisti che riguardano i modi dei tre stati di un elemento: solido, liquido e gassoso.

GENERE: PUZZLE

GLI STRUMENTI DELL'ALCHIMISTA

La barra sulla sinistra contiene i marchingegni disponibili per quello specifico livello di gioco. L'attrezzatura in dotazione al giocatore cambia di volta in volta e, quasi sempre, è necessario utilizzarla tutta. Ogni pezzo è collocabile dove si preferisce e con dispositivi possono anche essere nullati. A destra, in alto, appare un attrezzo che riporta l'intero trascorso, mentre in basso è indicato il colore e il numero degli elementi richiesti per il completamento del livello.

Per giocare a questo puzzle game non è necessaria alcuna conoscenza della tavola periodica, ma è sufficiente avere un po' di sale in zucca per studiare come sfruttare al meglio una serie di dispositivi capaci di modificare e deviare il percorso dei composti chimici. Lo scopo del gioco, suddiviso in sessanta livelli di difficoltà crescente, consiste nel far sì che degli elementi chimici colorati raggiungano in forma liquida, solida o gassosa, il "contenitore" del colore corrispondente.

"Il viaggio dei composti chimici è tutt'altro che lineare"

che solo il primo terzo dell'avventura richiede una sforzo indubbio o medio. Una volta superato il ventesimo livello, gli ostacoli da affrontare diventano sempre più insidiosi, il numero di composti chimici da gestire aumenta e iniziano a profilarsi nuovi problemi da tenere in considerazione. Master of Alchemy è un rompicapo di buona qualità, e in cui sono mantenute

nel tutto equilibrio la rigidità delle leggi chimiche che regolano il movimento dei composti e l'estro del giocatore, il quale può avventurarsi con soluzioni di ogni tipo. Allo stesso tempo, è un gioco limitato da uno stile grafico azzecato ma un po' ripetitivo (e lo stesso vale per il sonoro) e non perfettamente ottimizzato per essere giocato su PC, poiché prevede livelli sviluppati verticalmente che spesso non riescono a essere inquadrati nello schermo in un unico colpo d'occhio. Si può dire che i difetti di Master of Alchemy sono tutti imputabili alle sue origini, ma vengono perdonati grazie a una struttura di gioco accattivante.

Elisa Leanza



IN UN PUNTO

GOG.COM

Un puzzle game che diventa un gioco di logica.

È COMPLETO.

Una versione "chimica" di un rompicapo.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

IN INGLESE

Stanno facendo un bel lavoro all'ombra di Superbrothers: James & Secord EP opta per una trama narrata con uno stile più elaborato del normale. Il gioco è disponibile su Steam (http://store.steampowered.com/). Anche se non è un gioco di azione, ma è un gioco di avventura, con tutti i suoi trucchi e scherzi, poiché non è prevista alcuna doppiaggio.

Come un tutto non l'uno gli abitanti psichedelici, prova a mangiare i fagioli che crescono nel bosco.

GENERE: AVVENTURA

SUPERBROTHERS SWORD & SWORCERY EP

Un'imperdibile esperienza onirica ed emozionante!

(che, alla maniera di American McGee, non si fanno troppi problemi a mettere il proprio nome nel titolo) si sono concessi il lusso, tipico dell'universo indie, di realizzare un'avventura vicina a quell'arte cui anelano i giochi più sofisticati. Non solo: si sono permessi di creare

mito ma che resta legato a una buffa suddivisione in quattro "sessioni", annunciate, introdotte e scandite dalla presenza di un narratore onniscente estraneo. Confusi? Be', comprensibile. Spiegare senza ombra dell'esperienza di Superbrothers: Sword & Sworcery EP equivale ad attraversare buona parte della sua poesia. Semplificando al massimo, si tratta di esplorare per circa cinque ore in totale il mondo di gioco risolvendo enigmi forse un po' troppo astratti (e le cui vaghe meccaniche diventano più accessibili via via) e cimentandosi in una manciata di combattimenti con a disposizione scudo e spada.

Superbrothers: Sword & Sworcery EP si propone in uno stile grafico lamenteo retro da risultare perfettamente in linea con la moda degli ultimi anni e ha, come punto di forza assoluto, un'atmosfera così coinvolgente da dover essere gustato al meglio indossando cuffie e al riparo da qualsiasi distrazione. Un'avventura purtroppo breve, da provare a tutti i costi se siete dei fan di Eric Chahi prima maniera.

Elisa Leanza



IN UN PUNTO

GOG.COM

Un viaggio in una dimensione fuori dal tempo.

È COMPLETO.

Un'avventura alla Sherlock Holmes.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

Chiamata ai guanti di gomma le mani.

È PER VOI.

• Casa Pango Reply • Sviluppatore DarkWave Games • Distributore Internet • Link: www.gamersvillage.com; www.getpage.com • Prezzo: € 9,99 • È Consigliata M.D. • Internet: www.darkwavegames.com

• Sistema Minimo CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda video OpenGL 2, 150 MB HD, Internet per acquistare
• Sistema Consigliato CPU dual core, 2 GB RAM
• Multiplayer No
• Curva di difficoltà dolce
• Meccaniche intelligenti
• Buoni numeri di livelli
• Livelli sviluppati in verticale
• Musica e grafica ripetitive
• Controlli non ottimizzati

• GRAFICA • SONORO • GIOCABILITÀ • LONGEVITÀ • ORIGINALITÀ • LEVEL DESIGN

• Casa Cagney Games • Sviluppatore Cagney Games • Distributore Steam • Link: store.steampowered.com • Prezzo: € 3,99 • È Consigliata M.D. • Internet: www.superbrothers.com

• Sistema Minimo CPU 1,6 GHz, 1 GB RAM, Scheda video OpenGL 2, 150 MB HD, Internet per acquistare
• Sistema Consigliato 2 GB RAM, Scheda video OpenGL 2, 150 MB HD
• Multiplayer No
• Atmosfera incredibile
• Ottimo colonna sonora
• Prezzo Irresistibile
• Insigni un po' astratti
• Trama breve
• Assistenza supporto stampa

• GRAFICA • SONORO • GIOCABILITÀ • LONGEVITÀ • ENIGMI • TRAMA



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaele Rusconi



Arena Area Download Mod News Extended Play Area Design Web Report

Dietaforma/Avventura

TREASURE ADVENTURE GAME

Semplicemente all'avventura!

■ Sviluppo: Robit studios
■ Genere: Platform/Avventura
■ Dimensioni: 100 MB
■ Internet: www.robitstudios.com/treasure-adventure-game

ANDARE

all'avventura, esplorare e collezionare tesori sono motivazioni o obiettivi convenzionali in un videogioco, ma se ben gestiti possono offrire esperienze accattivanti. *Treasure Adventure Game* è sviluppato da Robit studios, nome che cela una sola persona al lavoro per completare il suo primo progetto, completamente gratuito.

I minuti iniziali di gioco raccontano di un lungo viaggio intrapreso da due coraggiosi esploratori insieme al giovanissimo figlio di uno di loro, alla ricerca di dodici

INSTALLAZIONE

1. Avventura Game è distribuito in versione full installato su www.robitstudios.com/treasure-adventure-game e scaricato in versione full installato.

2. Una volta scaricati i file, sarete pronti a giocare.

Aggiornamenti alla spicciolata, riuscito a superare i primi ostacoli.



In alcuni casi, dovete interagire con oggetti e personaggi per avanzare.



artefatti menzionati in un'antica leggenda. La narrazione del viaggio s'interrompe bruscamente alle porte di un tempio, per riprendere molto tempo dopo, nell'accogliente casa di un anziana donna. Qui, nei panni di un ragazzo senza memoria ritrovato sulla spiaggia dieci anni prima, sarete pronti a partire per comprendere il vostro passato e vivere un futuro all'insegna dell'avventura.

La storia serve da pretesto per proiettarsi all'esplorazione del mondo di gioco, ambienti rappresentati tramite un comparto tecnico all'insegna delle due dimensioni, con tanto di pixel ben visibili e tracce musicali ispirate ai videogiochi di vent'anni fa. Gli ingredienti sono pochi, un semplice inventario per conservare tesori, oggetti, mappe e cespelli, un sistema di controllo basilare che vi vedrà saltare, attaccare i nemici e accovacciarsi per superare stretti passaggi, e tanta esplorazione.

Trovate Personaggi Non Giocanti che, con l'aiuto di poche linee di testo, vi forniranno indicazioni su dove andare e cosa cercare. Eliminando i mostri che

vi si pareranno davanti, riceverete delle monete con cui acquistare oggetti; denaro che potrete anche collezionare scoprendo aree segrete, ben nascoste in molti dei luoghi che visiterete.

Le prime fasi di gioco vi vedranno impegnati a recuperare strumenti fondamentali per l'esplorazione, come la bussola. Questa mostrerà le coordinate in ogni momento, aiutandovi a rintracciare i siti indicati sulle mappe stipate nell'inventario. Procedendo nel vostro viaggio, affronterete una buona varietà di trappole, sezioni in cui contano temerarietà e abilità, oltre a nemici di vario tipo. I limiti di *Treasure Adventure Game* sono palesi, riconoscibili dallo stesso autore: l'aggiunta di altre meccaniche renderebbe l'esperienza indubbiamente migliore, e un comparto grafico dotato di più personalità dovrebbe al gioco un aspetto ispirato e non solo nostalgico.

Si tratta, comunque, del primo progetto di un appassionato, distribuito gratuitamente e meritevole di una prova.



Ritorna a catturare l'attenzione grazie a elementi d'azione e avventura nel modo giusto.

Antonio Colucci

Arena Area Download Mod News Extended Play Area Design Web Report

Sparatutto online

WAR INC. BATTLEZONE

Non tutte le battaglie online meritano di essere combattute.

■ Sviluppo: Online
■ Dimensio: 1 GB
■ Internet: www.battlezone.com

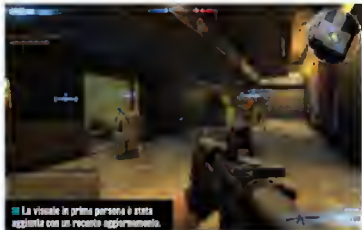
SE, qualche anno fa, molti erano disposti a perdonare le poche più evidenti di un titolo distribuito gratuitamente, oggi il mercato ha abituato persino i palati meno fini a standard piuttosto elevati.

Tanti giochi basati sulle microtransazioni (piccoli pagamenti, in questo caso facoltativi), infatti, sono curati e qualitativamente apprezzabili, se non addirittura provenienti da un passato a prezzo pieno. Ecco, quindi, che un progetto poco ispirato come *War Inc. Battlezone*, sparafutto in terza (e prima) persona basato su

INSTALLAZIONE

1. Scaricare il file *War Inc. Battlezone* da www.battlezone.com e cliccare sul pulsante *Play for free*. Compilate i campi necessari e, nella schermata successiva, cliccate nuovamente su *Play for free*. Una volta effettuato il download di un piccolo file, inizierà l'installazione automatica. Dopo aver inserito nome e password, il download terminerà e il file necessario per giocare.

2. In alternativa, puntate il browser all'indirizzo www.battlezone.com e cliccate sul pulsante *Play for free*. Compilate i campi necessari e, nella schermata successiva, cliccate nuovamente su *Play for free*. Una volta effettuato il download di un piccolo file, inizierà l'installazione automatica. Dopo aver inserito nome e password, il download terminerà e il file necessario per giocare.



La visuale in prima persona è stata aggiornata con un recente aggiornamento.

battaglie online a squadre, corre inevitabilmente verso un destino non proprio roseo. Ma proviamo con ordine, il bilanciamento rappresenta un altro punto negativo di *War Inc. Battlezone*: aumentando di livello e distribuendo punti abilità, guadagnerete bonus significativi capaci di fare la differenza in ogni momento, e spesso dovete competere con giocatori che hanno dedicato più tempo al gioco. Se ci si aggiunge il gran numero di potenziamenti acquistabili, ecco che vi ritroverete fra le mani un titolo poco appetibile, specialmente agli occhi di un veterano di questo genere.

La situazione rispetto ai primi mesi è comunque meno problematica: gli sviluppatori hanno introdotto nuove mappe e rivoltato la propria attenzione a diversi aspetti di *War Inc. Battlezone*, implementando la visuale in prima persona e migliorando il comparto grafico. Aggiornamenti che non sono riusciti, però, a ribaltare un giudizio complessivamente negativo.

Purtroppo, gli elementi che dovrebbero garantire al gioco una certa longevità, ossia la qualità delle mappe e di tutti gli aspetti che riguardano gli scontri a fuoco, lasciano a desiderare. Vi ritroverete sul campo di battaglia "ammirando" soldati

che saltano accompagnati da animazioni ridicole, e correndo per mappe dal design anonimo. Il bilanciamento rappresenta un altro punto negativo di *War Inc. Battlezone*: aumentando di livello e distribuendo punti abilità, guadagnerete bonus significativi capaci di fare la differenza in ogni momento, e spesso dovete competere con giocatori che hanno dedicato più tempo al gioco. Se ci si aggiunge il gran numero di potenziamenti acquistabili, ecco che vi ritroverete fra le mani un titolo poco appetibile, specialmente agli occhi di un veterano di questo genere.

La situazione rispetto ai primi mesi è comunque meno problematica: gli sviluppatori hanno introdotto nuove mappe e rivoltato la propria attenzione a diversi aspetti di *War Inc. Battlezone*, implementando la visuale in prima persona e migliorando il comparto grafico. Aggiornamenti che non sono riusciti, però, a ribaltare un giudizio complessivamente negativo.



Un gioco con molti difetti, costruito da società a fusione mal bilanciata e non tollerabili.

GdR d'azione

QUEST'N GOBLINS

Dungeon e Goblin a portata di browser.

- Sviluppo: New Game Group
- Genere: GdR d'azione
- Percentuale di completamento: Beta
- Internet: questn.goblink.com

SE, qualche anno fa, giocare tramite browser equivaleva ad affrontare numeri e tabelle o, al massimo, qualche creatura 3D dall'aspetto spartano, oggi è possibile avventurarsi in mondi dettagliati incorniciati dalla barra del segnalibri semplicemente scaricando qualche plug-in non troppo ingombrante.

A questo abbinato il diligente modello free-to-play (gioco gratuito con negozio virtuale) e avete come risultato una folta schiera di titoli accessibili a tutti. Quest'n Goblins è un GdR che sposa entrambe le caratteristiche appena descritte, offrendo qualche meccanica interessante sommata ad aspetti meno riusciti. Il gioco è, al momento, in fase di Beta a numero chiuso: puntando il browser all'indirizzo questn.goblink.com potrete iscrivervi, rimanendo in attesa di un invito che non dovrebbe tardare troppo ad arrivare.

Quest'n Goblins, con la sua visuale isometrica e un'azione caratterizzata da botte a non finire, ricorda da vicino titoli come *Dungeon Siege*. In aggiunta, sono presenti elementi utili ad arricchire una formula ormai familiare a qualsiasi tipologia di giocatore. Dopo aver affrontato le prime zone, avrete modo di accettare missioni parlando con Personaggi. Non Giocanti sparsi per una città riprodotta in due dimensioni: un disegno su cui



● I primi mostri che incontrerete sono dei ragni troppo cresciuti, accompagnati da qualche immane cicalatore.

spostarvi. Entrerete ben presto in possesso di un piccolo esercito di Goblin, servitori (dotati di statistiche e abilità diverse) da richiamare all'inizio di ogni missione interagendo con appositi portali - un po' come accadeva in *Overlord*, gioco che ha riscosso un discreto successo qualche anno fa. Questi non sono solo dei compagni d'avventura, ma anche personaggi controllabili separatamente cliccando sui ritratti posti nella parte inferiore dello schermo. Le zone che andrete a esplorare sono colme di nemici da eliminare, case e bauli da aprire e tutto quello che potreste

aspettarvi da un gioco di questo tipo. Ecco, quindi, che aumentando di livello potrete distribuire punti nei vari attributi, imparare nuove abilità, indossare pezzi d'equipaggiamento migliori ed entrare in possesso di altri Goblin. C'è ancora del lavoro da fare su Quest'n Goblins, situazione che risulta chiara giocando alla Beta e provando con mano il combattimento, contraddistinto da una gestione macchinosa dei vostri alleati. Il comparto grafico si difende discretamente: osservare ombre, effetti partecellari e ambienti dettagliati racchiusi all'interno del browser è gradevole. Il risultato finale, però, è rovinato da uno stile artistico blando e da animazioni poco convincenti: un mix che fa soffrire il gioco di una carenza di personalità difficilmente eliminabile a colpi di patch. Gli sviluppatori, in ogni caso, promettono un percorso costellato di aggiornamenti e migliorie. Vedremo come proseguirà la Beta.

Antonio Colucci



● Muovete i primi passi seguendo un breve tutorial, quasi superfluo data la semplicità del sistema di controllo basato ad mouse.

Gioco di carte online

CARTE

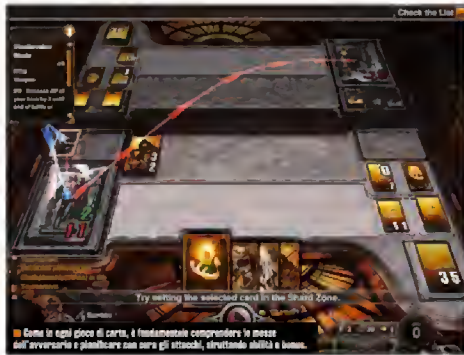
Carte, c'è altro da dire?

- Sviluppo: New Game Group
- Genere: Gioco di carte online
- Percentuale di completamento: Beta
- Internet: carte.goblink.com

I giochi di carte come "Magic: The Gathering" appassionano milioni di persone in tutto il mondo, grazie a competizioni ufficiali, strategie complesse o la semplice voglia di collezionare.

Nel corso degli anni sono stati effettuati numerosi tentativi per traslare una formula vincente come questa in videogiochi apprezzabili, ottenendo risultati più o meno convincenti. Battorsi contro avversari in carne e ossa è sempre l'alternativa più intrigante, e grazie al gioco online non siamo più costretti a dover sfidare una fredda macchina. In questi anni sono stati pubblicati libri con elementi tipici dei giochi di carte uniti a meccaniche diverse (*BattleForge*, per esempio), ma è facile imbattersi in numerosi titoli più tradizionali, come Carte.

Distribuito dal conosciuto portale gamescampus, si tratta di un gioco attualmente in versione Beta, con regole piuttosto semplici (illustrate da un tutorial in inglese) ed elementi di contorno legati alle competizioni online. Una partita si svolge fra due avversari, entrambi in possesso di un mazzo di carte composto



● Come in ogni gioco di carte, è fondamentale comprendere le mosse dell'avversario e pianificare con cura gli attacchi, sfruttando abilità e bonus.



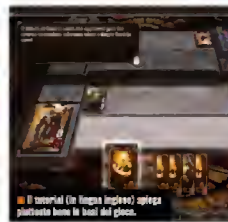
● Carte non si tratta di "Magic", ma le carte sono belle da vedere.

da creature, trappole e altro ancora. Ogni turno vi vedrà intenti a piazzare le carte in attacco, difesa, magia e via di questo passo, rispettando requisiti fondamentali quali il Mana, accumulabile ponendo una carta nell'apposita area. Dovrete prestare attenzione, inoltre, ad attributi come punti vita, protezione e potenza d'attacco. Avrete un eroe da difendere e dovete valutare le mosse dell'avversario con cautela: l'obiettivo è l'eliminazione dell'eroe nemico. Ci sono altri dettagli di cui tenere conto, oltre a diverse tipologie di carte, ma non dovreste avere troppa difficoltà nell'imparare le basi rapidamente, a patto di conoscere l'inglese.

Prima di sfidare altri utenti sarà bene che vi alleniate contro l'Intelligenza Artificiale, in modo da acquisire familiarità con tutte le variabili in gioco. Una volta in grado di affrontare una partita senza troppi dubbi, utilizzerete gli elementi moltiplicatore "di massa" di Carte: un'interfaccia organizzata in modo non del tutto ottimale si occupa della chat, suddivisa in canali, della finestra in cui gestire il vostro mazzo (composto da 64 carte e un eroe), delle statistiche personali e di altro ancora. Le prime ore potrebbero rivelarsi piuttosto confuse, specialmente se siete nuovi a questo genere di giochi, ma con un po' di pratica riuscirete a leggere il tutto senza troppi problemi.

Trattandosi di una Beta non mancano alcuni problemi e funzioni non ancora implementate (nel momento in cui scriviamo), ma la base sembra abbastanza solida da poter interessare novità e appassionati del genere. Per partecipare alla Beta, puntate il browser all'indirizzo <http://carte.goblink.com>

Antonio Colucci



● Il tutorial (in lingua inglese) spiega piuttosto bene le basi del gioco.

Boardgame/wargame fantasy LA GUERRA DELL'ANELLO

Un Anello per domarli...

BATTAGLIE DELLA TERZA ERA

Un gioco di guerra fantasy, "La Guerra dell'Anello" è stato realizzato nel 2004 e rappresenta un eccellente add-on al già ottimo boardgame originale. La confezione contiene molti personaggi ed eserciti, tra per l'Ombra sia per i Popoli Liberi, ma non è questo l'aspetto più notevole. L'esperienza, infatti, è arricchita da un sistema "glorioso" che una partita a gioco finito per rappresentare due scontri individuali, quello per la conquista di Rohan (la battaglia del fiume di Isildur) e quello per Gondor. Con questo sistema, il sistema di campagna strategica, prendendone i suoi aspetti più tattici, si può ottenere un'esperienza di gioco più completa, che rappresenta anche un'ottima introduzione al sistema strategico.

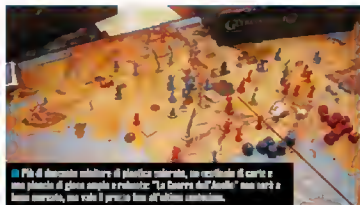


Caratteristiche:
• Giocatori: 2-4
• Tempo medio: 4-6 ore
• Distributore: Red Glove
(www.redglove.it)
• Prezzo: in stampa, la precedente versione era venduta a € 79,90
• Internet: www.gamesvillage.it/gamesvillage/la-guerra-dell-anello/

POCHI soggetti letterari fantasy hanno saputo ispirare una così completa serie di boardgame, wargame, giochi di carte o videogiochi come "Il Signore degli Anelli".

Ottantaquattro anni sono i giochi da tavolo (o di carte, o di miniature) prodotti sino a oggi e realizzati su licenza dell'opera di Tolkien, contando anche le versioni a tema di "Monopoly", "Risk" o "Stratego". Il più antico risale al 1978, prodotto da Milton Bradley "The Lord of The Rings Adventure Game", uno strategico discreto, considerato l'originale. E, però, con un certo orgoglio patriottico che osserviamo come il miglior gioco da tavolo d'ispirazione tolkieniana sia un prodotto squisitamente "made in Italy". A realizzarlo, infatti, è stato il trio Roberto di Meglio, Marco Mugli e Francesco Napolitano.

"La Guerra dell'Anello" è, essenzialmente, un wargame di media complessità. Non raggiunge le vette di realismo cui ci avevano abituati i titoli di Avalon Hill dei tempi d'oro, ma nemmeno il forte livello di semplificazione proposto dal vecchio "Axis & Allies" o dal più recente wargame realizzato da Days of Wonder: "Battleground" o "Memoir '44". Il gioco simula il conflitto raccontato nella trilogia de "Il Signore degli Anelli": da una parte le forze dell'Ombra e dall'altra quelle dei Popoli Liberi. Ogni fazione è organizzata in quattro eserciti (Gondor, Rohan, Elfi e Nani per i Popoli Liberi, Isengard, Sauron, Esterling e Sudron per l'Ombra), che si fronteggiano su una mappa in cui sono ricostruite accuratamente le varie ambientazioni della Terra di Mezzo. La suddivisione in diversi eserciti



di più di duecento abitanti di plastica colorata, un reticolo di carte e una planisfero di gioco ampio e realistico: "La Guerra dell'Anello" non sarà a breve superato, ma vale il primo look all'ultima confezione.

offre una possibilità piuttosto inedita: quella del multiplayer. (Quasi) tutti i wargame oggi in commercio, infatti, presuppongono uno scontro esclusivamente tra due partecipanti, ma ne "La Guerra dell'Anello" il numero può crescere sino a quattro, rendendolo un gioco di squadra cooperativo-competitivo: due giocatori per l'Ombra e due per i Popoli Liberi.

Non è questo l'unico punto di forza de "La Guerra dell'Anello". Proprio come nella saga letteraria, infatti, uno degli obiettivi dei Popoli Liberi ha perduto un altro compito da gestire, oltre l'amministrazione delle forze militari a propria disposizione: il controllo della Compagnia, nel tentativo di guidarla verso l'Orodruin. Il movimento della Compagnia è tenuto nascosto all'Ombra che, invece, può solo sapere di quanto Frodo e i suoi amici si sono avvicinati al loro obiettivo. L'Ombra, dal canto suo, conta sul potere di corrompere i vari membri della Compagnia.

I due "piani" del gioco - quello militare e quello avventuristico - interagiscono, perché, per esempio, il giocatore dei Popoli Liberi può scegliere di vincolare uno o più membri della Compagnia (inducono le chance di successo) per trasformarli in leader militari, mentre il passaggio della stessa in una zona controllata dall'Ombra ne accresce le probabilità di essere scoperta e distrutta da Sauron.

Questa combinazione rende "La Guerra dell'Anello" un boardgame eccellente, avvincente e, tutto sommato, non troppo complesso. Le regole sono relativamente semplici e l'ottima qualità del materiale di gioco gioca molto alla conduzione di una normale sessione. L'unico punto debole riguarda la durata media di una partita, la confezione riporta un'indicazione sommaria di 180 minuti, ma si tratta di un'informazione fuorviante. Soltanto la preparazione, con l'accurato posizionamento delle oltre duecento miniature sulla planisfero, difficilmente occuperà meno di mezz'ora e una partita non scende mai sotto il limite delle quattro ore.

"La Guerra dell'Anello" è attualmente in ristampa. La nuova edizione, in italiano, curata da Red Glove, è distribuita in Italia da Red Glove, è prevista a brevissimo.

Un'ultima nota, il gioco è del 2004, ma nel 2010 Nexus ha realizzato una Collector's Edition, a tiratura limitata, realizzata con materiali pregiati (compresa la scatola, completamente in legno) e con tutte le miniature dipinte a mano. Una vera disca per i collezionisti.



TUTTO SU PC, Xbox 360,
Wii, PS3, PSP, DS,
iPhone, iPad

TUTTO NUOVO!

GAMESVILLAGE.IT

ENTRA ANCHE TU NELLA
COMMUNITY ITALIANA
PIÙ ATTIVA NEL MONDO
DEI VIDEOGIOCHI!

www.gamesvillage.it

IL DIVERTIMENTO RIPARTE ADESSO

NEWS, ANTEPRIME, APPROFONDIMENTI, RECENSIONI
PER ESSERE SEMPRE INFORMATO SU TUTTO!



Avete presente la fine del mondo, i Quattro Cavalieri dell'Apocalisse e il Giorno del Giudizio? Non tutto è andato per il verso giusto e ora bisogna fare pulizia.

guida al GIOCO COMPLETO

Come giocare

Per giocare a *Darksiders* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Darksiders**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma seguendo il percorso **Start > Giochi > Darksiders** o, se preferite, aprendo direttamente **Steam** (menu **Start > Steam**). Se operate per questa interfaccia, dovete selezionare il menu **Visualizza > Elenco Giochi**, quindi cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse su *Darksiders* per lanciarlo.

Il manuale

Il manuale multilingue (italiano compreso) di *Darksiders* viene installato contemporaneamente con il gioco, ma non è accessibile né attraverso il client di Steam, né dal menu **Giochi** o da quello **Start** di Windows. Comunque visibile utilizzando l'interfaccia di Steam tramite il browser internet. In ogni caso, per accedervi online, dovete entrare direttamente nella cartella di gioco utilizzando l'azione **Playzone**, di base si trova dentro **C:\Programmi\THQ\Darksiders** per tutte le versioni di Windows a 32 bit, oppure dentro **C:\Programmi (x86)\THQ\Darksiders** per tutte le versioni di Windows a 64 bit. Il file si chiama **Darksiders_PC_manual** e per consultarlo avete bisogno del software Acrobat Reader, che viene normalmente installato insieme al resto del gioco.

La lingua

Darksiders è completamente tradotto nella nostra lingua, menu, testi a schermo e dialoghi compresi.

SI può considerare *Darksiders* come il punto d'incontro fra più generi, tanto che definire il gioco "avventura" finirebbe con la sminuire in maniera eccessiva un titolo vasto e ricco di sfaccettature.

A differenziarlo dalla massa c'è una trama particolarmente complessa, che vi vedrà nei panni di Guerra, uno dei Quattro Cavalieri dell'Apocalisse. La storia, infatti, è parzialmente ispirata agli scritti del Nuovo Testamento, pur prendendosi molte libertà e stravolgendo per diversi motivi (sia etici sia meramente ludici).

quanto viene raccontato nel libro della Rivelazione. Tanto per cominciare, i Cavalieri sono entità a servizio del cosiddetto Arso Consiglio, create per mantenere una sorta di equilibrio fra le forze infernali e quelle celestiali, in lotta da tempi immemorabili. In occasione di questa sostanziale tregua, viene deciso che gli essere umani rappresenteranno l'elemento chiave durante l'Apocalisse, che avverrà solo con la rottura del Settimo Sigillo.

Le cose, però, non vanno come previsto e Guerra si ritrova scagliato sulla Terra, proprio mentre si sta svolgendo quella che, a tutti gli effetti, sembra la fine del Mondo, con angeli e demoni che si danno battaglia portando morte e devastazione ovunque. Questo primo momento di *Darksiders* non è molto indicativo ed è più che altro strutturato come un tutorial introduttivo, che vi permetterà di prendere confidenza con le abilità principali di Guerra. Passata questa fase, infatti, verrete inevitabilmente sconfitti dall'impeno Straga, il più potente fra gli Elettì a servizio del Distruttore, oscura figura di cui si sa poco e nulla. Purtroppo, se da un lato verrete salvati dall'Arso Consiglio, dall'altro sarete accusati di aver violato i patti dando inizio al Giudizio Universale, senza

attendere la rottura del Settimo Sigillo. Condannati a morte per un tale tradimento, riuscite a strappare la possibilità di tornare sulla Terra per redimervi, pur se costantemente sorvegliati dalla Sentinella, una fastidiosa presenza che vi seguirà ovunque per tutto il gioco. Vi attenderà un lungo peregrinare in territori irrisconoscibili, poiché il Distruttore ha spazato via ogni traccia dell'umanità, ormai estinta se non trasformata in orride creature.

Darksiders, insomma, è tutto tranne che un titolo banale. Anche se molta enfasi è posta nei combattimenti, con una quantità tutt'altro che trascurabile di mosse e armi disponibili, è la componente esplorativa a fare la differenza. Guerra potrà e dovrà muoversi in lungo e in largo per territori livelli, caratterizzati da ambientazioni uniche e particolari.

Per interagire con alcuni oggetti o raggiungere determinati luoghi, occorrerà sbloccare dei poteri ben precisi, quindi vi troverete più volte a tornare sui vostri passi, per recuperare artefatti e abilità precedentemente inaccessibili.

Queste caratteristiche, unite a un'eccellente giocabilità, permettono a *Darksiders* di evolversi costantemente, senza risultare mai ripetitivo. È un gioco, insomma, che vi terrà incollati davanti al monitor per moltissime ore!



Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Darksiders* è costituito da un processore a 3 GHz (Athlon 64 3800+/Pentium4), 1 GB RAM (2 GB con Windows Vista o 7), una scheda 3D 256 MB con supporto Pixel Shader 3.0 compatibile DirectX 9.0c (GeForce 8800, Radeon X1900), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x, 12 GB su disco fisso e una connessione a Internet per l'attivazione. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore dual core a 2,6 GHz, 3 GB RAM, una scheda 3D 512 MB con supporto Pixel Shader 3.0 compatibile DirectX 9.0c (GeForce GTS 240, Radeon HD 3870 o superiori) e un Controller Xbox 360 per Windows. I sistemi operativi supportati sono Windows XP SP3, Vista SP1 e 7. Le schede video integrate dei sistemi notebook non sono totalmente supportate, quindi potrebbero dare problemi o impedire completamente il funzionamento corretto del gioco.



Installazione di Darksiders

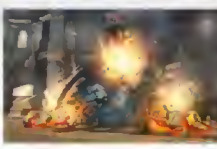
Verificate anzitutto che il vostro PC sia regolarmente connesso a Internet, quindi inserite il **Disco 1** nel lettore e cliccate su **Esecuzione di Setup.exe**, se ciò non dovesse accadere, esplorare il disco e fare doppio clic sul file **Setup.exe**. Si aprirà immediatamente un menu di selezione relativo alla lingua; cliccate su **Italiano** per procedere. Nella finestra successiva, cliccate su **Installa Darksiders**. Vi verrà proposta la lettura del classico EULA, selezionate **Accetto i termini della licenza** per proseguire. Verranno installate tutte una serie di installazioni automatiche, a partire da quella delle librerie Microsoft Visual C++ 2005. Redistribuita, seguita dalla selezione del linguaggio. Cliccate poi su **Avanti > Installa**. Se a questo punto **NON** disponete di un account Steam, andate al paragrafo **Installazione di Steam**, nella pagina seguente, e seguite passo passo la guida. Se, invece, disponete di un account a Steam, inserite i vostri dati (Nome Account e Password) come di consueto. Dopo qualche secondo, il gioco vi chiederà il codice **Prodotto**, lo trovate stampato sul retro della scatola, ed è composto da una combinazione di numeri e lettere per un totale di 15 caratteri suddivisi in tre blocchi. Digitateli con attenzione, evitando di confondere gli 1 (uno) con le l (di India) e gli 0 (zero) con le O (di Oscar). Se il codice è stato accettato, nella schermata successiva troverete la dicitura **Attivazione eseguita**, pertanto cliccate su **Avanti** per proseguire con l'installazione del file. In questa fase, verranno copiate sul disco fisso anche il manuale in formato PDF (in verrà chiesto anche se desiderate scaricare e installare l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, casual non fosse presente sul vostro PC), la colonna sonora (in standard MP3) e un fumetto in lingua inglese (sempre in PDF). Vi ricordiamo che l'installazione del gioco richiede diversi minuti, poiché si tratta di due DVD (a un certo momento, infatti, vi verrà richiesto di togliere il **Disco 1** e di inserirne nel lettore il **Disco 2**), per un totale di 12 GB. Al termine del tutto, selezionate **Visualizza librerie giochi di Steam** e attendete l'aggiornamento automatico del gioco, che si completerà con il download di una patch di circa 180 MB.



Il codice di installazione

In fase d'installazione vi verrà chiesto di inserire un codice di installazione (**Code Prodotto**). Lo troverete stampato sul retro della custodia del DVD di gioco. Per l'autenticazione è necessario essere collegati a Internet. Nel caso in cui il codice di installazione di *Darksiders* fosse assente o risultasse illeggibile, vi invieremo a scrivere all'indirizzo e-mail ed_gmc@papa.it, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.

La *Guida Sentinella* vi seguirà come un'ombra per tutto il corso del gioco, ma vi darà anche preziosi suggerimenti o consigli vari.



Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità, non tratteni in questa guida, fate riferimento a <http://forum.gamesvillage.it>, nel canale **Games Connect**, dove troverete la sezione **Game - Giochi Completati Allegati**. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a ed_gmc@papa.it. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertura.



Installazione di Steam

Darksiders è un titolo che richiede una serie di caratteristiche per funzionare correttamente, compresa una **connessione a Internet obbligatoria**, necessaria per registrarsi a **Steam**. Il gioco che trovate allegato a GMC, benché in formato DVD, ha bisogno di un'installazione di Steam attiva sul vostro PC. Se utilizzate già questo software, dovete semplicemente accedere al vostro account come sempre, mentre se non l'avete mai attivato e/o installato, vi consigliamo di seguire attentamente questa guida:

1. Seguite la procedura descritta nel box **Installazione di Darksiders** fino a quando vi verrà proposto di attivare il client di Steam. Accettate e proseguite.
2. Se desiderate cambiare la cartella di destinazione cliccate su **Sfoglia**, altrimenti selezionate **Installa**.
3. Una volta completata la procedura d'installazione, Steam si conatterà online e procederà ad aggiornarsi in maniera del tutto autonoma.
4. Finito l'aggiornamento, dovete selezionare **Crea Nuovo Account**.
5. Vi verrà proposto il **Contratto di Adesione a Steam**. Dovete selezionare **Accetto** per procedere.
6. Inserite un nome nella sezione **Nome account**, quindi una parola d'ordine nel campo **Password e Conferma password**. Questa sezione è a vostro piacimento e vi consigliamo di scegliere con cura i dati che andrete a inserire, segnandovi poi da qualche parte.
7. Qui dovete inserire il vostro **indirizzo e-mail valido**, possibilmente quello che usate più spesso. Vi arriverà poi, una volta completata questa procedura, una mail di conferma con un link relativo al vostro account (conservatela con cura per utilizzi futuri).
8. L'ultimo passaggio riguarda la cosiddetta **Domanda Segreta**: dall'apposito menu a tendina dovete scegliere uno dei sei possibili quesiti, che vanno dal nome della squadra del cuore a quello del proprio animale domestico, insomma dettagli che potete conoscere solo voi. Un ulteriore filtro di protezione per il vostro account.
9. Proceďte con l'installazione, l'inserimento del codice e l'aggiornamento online, seguendo le indicazioni descritte nel paragrafo **Installazione di Darksiders**.

Disinstallazione di Darksiders

Per disinstallare **Darksiders**, accedete al **Pannello di controllo**, fate doppio clic su **Installazione applicazioni** e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premete sul pulsante **Cambia/rimuovi**. A questo punto, seguite la procedura guidata per salutare definitivamente Guerra. I vostri salvataggi e i progressi non saranno comunque persi per sempre, ma verranno memorizzati attraverso il cloud di Steam. In pratica, saranno conservati sui server di gioco più o meno per sempre, l'importante è che utilizzate sempre il vostro profilo per accedere al client di Valve.

Modalità offline di Steam

Per chi dispone di una connessione a Internet a consumo o non particolarmente veloce, è possibile, una volta completata correttamente e la procedura d'installazione, giocare in modalità offline. Per fare questo, occorre aprire il client Steam e, dall'omonimo menu, selezionare **Vali offline**, quindi nella finestra successiva **Riavvia in modalità offline**. Dopo tale operazione non sarete più costretti a connettervi a Internet, solo ricordate che, in questo modo, non saranno disponibili le opzioni di salvataggio cloud né tanto meno riceverete eventuali aggiornamenti sul gioco.

I comandi di gioco

Guerra può essere controllato tanto con la combinazione di mouse e tastiera, quanto con il Controller Xbox 360 per Windows. Vi consigliamo vivamente di adottare quest'ultima periferica di controllo, che vi semplificherà non poco la vita. In ogni caso, di seguito troverete la lista dei comandi completa per entrambe le configurazioni:

TASTIERA + MOUSE

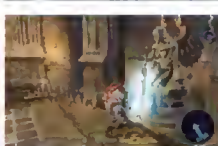
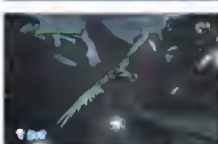
W, A, S, D	Movimenti Guerra
Mouse	Movimenti telecamera
Tasto sinistro del mouse	Attacco primario
Tasto destro del mouse	Attacco secondario
Tasto centrale del mouse	Utilizzare accessorio
Q	Modalità mira
Barra spaziatrice	Saltare
Ctrl sinistro	Calarsi
E	Azione
Alt sinistro	Parare
Alt sinistra + direzione	Scattare
B	Alternare camminata
Shift premuto	Aggiungere nemico
F	Cambiare bersaglio in modalità agguato
Tab	Cambiare arma secondaria
Caps lock premuto	Modalità Potere dell'Ira
Caps lock + 1, 2, 3, 4	Selezionare Poteri dell'Ira
1, 2, 3	Selezionare accessorio
Rotellina del mouse	Selezionare nemico in modalità concentrazione
~	Evocare sentinella
O	Cronache/Mappa
I o Esc	Pausa/Inventario
C	Evocare Rovina
V	Forma caotica
R	Alternare oggetti mobili

CONTROLLER XBOX 360 PER WINDOWS

Levetta sinistra	Movimenti Guerra
Levetta destra	Movimenti telecamera
Levetta destra premuta	Modalità mira
A	Saltare
B	Azione
X	Attacco primario
Y	Attacco secondario
LT premuto	Modalità mira
RT	Usare accessorio
LB premuto	Menu abilità
RB	Parare
RB + Levetta sinistra	Scattare
Pad digitale su, sinistra, destra	Selezionare accessorio
Pad digitale giù	Alternare arma secondaria
Back	Cronache/Mappa
Back premuto	Evocare sentinella
Start	Pausa/Inventario

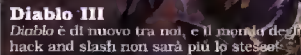
Steam achievement

Darksiders presenta 43 Steam achievements, ottenibili completando quasi al 100% il gioco in modalità Normale o Facile. Abbiamo scritto "quasi" poiché, per sbloccare tutti gli obiettivi, è necessario giocare in modalità Apocalittica, in pratica il livello di difficoltà più alto in assoluto.



GIUGNO 2012 GMC 95

SCIENCE



Inoltre, nel prossimo numero...

CORRI IN EDICOLA

RedWarfare 2 Le Crociate del Nord

Assalto a
fortezze
e castelli

Macchine
militari
d'epoca

Battaglie
con fino a
10.000
unità

Completamente in ITALIANO

Scopri tutti i dettagli su WWW.FXINTERACTIVE.COM